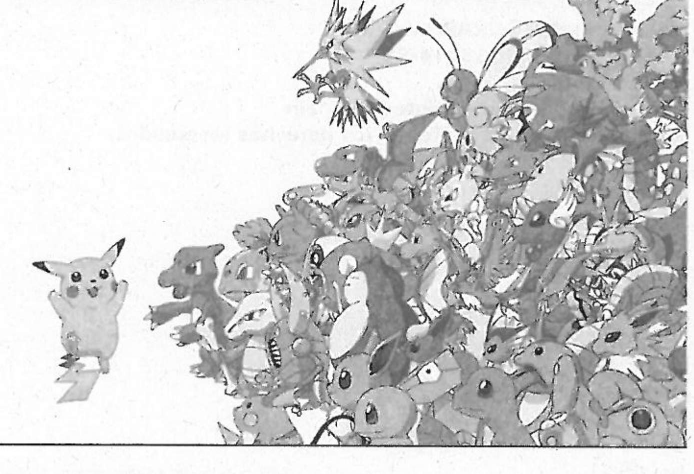


64
ESPECIAL SUPERTRUCOS
POKéMON
conviertete en un experto
Cómo hacerte con todos los Pokémon! ¡Te explicamos
sus ataques! ¡Exploramos todos los rincones!
rojo
VALIDO PARA LAS DOS VERSIONES
azul



presenta

POKéMON ROJO Y AZUL



CREDITOS

MAGAZINE 64. ESPECIAL SUPERTRUCOS: POKéMON

Gratis con el número 28 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

Redacción: Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, 2ª 3ª
08007 - Barcelona
Tel: 93 329 97 48 / 93 324 90 56

Director: Sergio Arteaga
Director Técnico: Federiço Pérez
Jefe de Redacción: Francisco Carmona
Redactor: Joan Josep Musarra
Maquetación electrónica: Josep Lorente

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: ROTOGRAPHIK
Depósito Legal: B-33714-99

Impreso en España - Printed in Spain

Contenido

¡Bienvenidos!

Tras varios años de éxito "al otro lado del charco", "en el país del sol naciente" y "en la tierra de los canguros", el fenómeno llamado Pokémon por fin llegó a nuestro país. Esta extraña mezcla de RPG, aventura, juego de estrategia y colección, repleta de encantadores monstruitos cortesía de Nintendo y Game Freak para tu Game Boy, ha alcanzado unas ventas inauditas en todo el mundo.

Un éxito muy merecido. Pokémon -en sus versiones Roja y Azul- es nada menos que una soberbia obra maestra del videojuego portátil. A los pocos minutos de capturar, combatir y criar a Pikachu y otros seres, el jugador queda pegado a la pantalla de la Game Boy hasta que el sueño le vence. 150 monstruos distintos habitan Isla Pokémon y no podrás pararte a descansar sin haberlos encontrado a todos.

Habida cuenta de su clamoroso éxito y del gran número de llamadas de socorro que han llegado a oídos del Doctor Vainilla durante los últimos meses, este mes dedicamos un librito especial de trucos a Pokémon. Un recorrido exhaustivo, una concisa lista de consejos para luchar y capturar, y un detallado Mapa de Localización de Pokémon. No necesitas más para hacerte con todos. ¡A por ellos!

10 CONSEJOS CLAVE PARA...
Combatir y mejorar tus Pokémon



1 Sitúa un Pokémon débil en lo más alto de tu equipo y cámbialo por otro más poderoso una vez empiece la batalla. Los puntos de experiencia se repartirán entre los dos.

2 En cuanto tengas una oportunidad, deshazte de los ataques poco valiosos (rugido, etc.). Sólo ocupan espacio y tiempo de lucha.

3 Antes de que un Pokémon se desmaye, retíralo. De nada sirve una pelea que termina con el monstruo inconsciente, porque éste no recibe puntos de experiencia.

4 Lleva a tus Pokémon más débiles a la Guardería del sur de Ciudad Celeste. Por unas monedas, la cuidadora hará que tu Pokémon evolucione unos niveles.

5 En vez de capturar monstruos en las regiones salvajes, procura que un amigo te ceda un par de Pokémon, porque los Pokémon intercambiados crecen con mayor rapidez.

6 Haz dormir a tus rivales siempre que sea posible, evita los ataques y dales una oportunidad a tus monstruos más débiles para que tomen parte en la batalla.

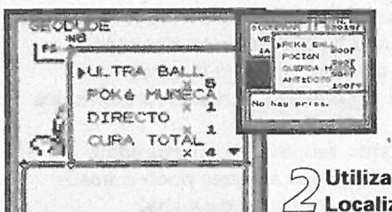
7 Cuanto más bajo sea el nivel en el que capturas a un Pokémon, más rápidamente crecerá. Pero no malgastes horas entrenando a un monstruo de Nivel 2 o Nivel 3.

8 Ten cuidado con la evolución de los Pokémon. Cuando adquieran una nueva forma, aprenderán los movimientos con mayor lentitud, o no aprenderán. Pulsa B durante la evolución para retrasar el proceso.

9 Utiliza Pokémon de niveles bajos para derrotar a un monstruo veterano. Los puntos de experiencia que se repartan al final de la lucha tendrán más valor.

10 No pierdas tiempo con ataques superfluos. Cuantos menos movimientos necesites para derrotar a un enemigo, más puntos obtendrás. No escatimes el empleo de poderes espectaculares.

10 CONSEJOS CLAVE PARA...
Encontrar y capturar Pokémon



1 No temas explorar. Se encuentran Pokémon en la hierba, en el agua, y en los bosques y túneles. Se ocultan incluso tras las estatuas de los gimnasios.

2 Utiliza el mapa (y la Tabla de Localización que encontrarás al final del libro) para encontrar los lugares donde crecen los Pokémon que te interesan. Si no aparecen en el mapa, no los encontrarás.

3 No todas las áreas ocultan los mismos monstruos, aunque se hallen en la misma ruta. Tienes que recorrer varias veces la misma zona para encontrar los Pokémon más esquivos.

4 No centres tus energías en el primer Pokémon que encuentres. Tal vez tropieces con uno en un nivel más alto.

5 Para conseguir ciertos Pokémon, tendrás que intercambiarlos con otras personas (más detalles después).

6 La mejor manera de capturar un Pokémon consiste en dormirlo y luego consumir gradualmente su energía.

7 Utiliza la Súper Ball siempre que puedas. Su precio es más razonable que el de las otras dos Poké Ball, y su eficacia no es mucho menor que la de la Ultra.

8 Captura siempre un mínimo de tres ejemplares de cada variedad de Pokémon. Así, cuando uno evolucione, conservarás otro con la forma original.

9 Procura llevar siempre una gran cantidad de Poké Balls. Tendrás que cargar con 20, por lo menos, para capturar a algunos monstruos testarudos.

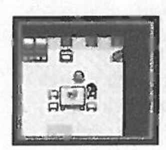


10 Algunos Pokémon se pueden capturar sólo una vez, por ejemplo, las tres aves, Snorlax y Mewtwo. Guarda siempre el juego antes de hacer nada y, si es necesario, vuelve a cargar.

PUEBLO PALETA



● ¡Arriba! Es hora de que abandones el mullido lecho y salgas en busca de la aventura y de los Pokémon. Pero antes de salir de casa arranca el PC en el rincón de tu cuarto y saca la poción de Cura; te resultará muy útil más adelante. Luego, hazle una visita sorpresa a mamá para que te cure los Pokémon.



● Una vez salgas de la casa, echa una ojeada por tu ciudad y charla con los vecinos. Casi todas las personas que veas pasear sin un objetivo claro podrán darte consejo. Así pues, conversa todo lo que puedas. Pero, ¿dónde está el Profesor Oak? Trata de salir de Pueblo Paleta hacia el norte. Tal vez lo encuentres.

● El Profe te arrastra de la oreja hasta su laboratorio y te ofrece elegir entre Bulbasaur, Charmander y Squirtle. Esta elección decidirá la dificultad del juego. Charmander y Squirtle van a tener dificultades en los primeros grandes enfrenamientos con Pokémon, así que, si quieres evitarte problemas, quédate con Bulbasaur.

●Mr. Oak te ayuda en tu marcha, pero tu archirrival, Gary, tiene otras cosas en mente. No es esencial que le venzas pero, de todos modos, tu Pokémon, con su único ataque, tendría que acabar con el suyo. También puedes escarnecerlo con una visita a su casa, en la que haces migas con, su hermana y te llevas con todo descaro un plano de la ciudad.

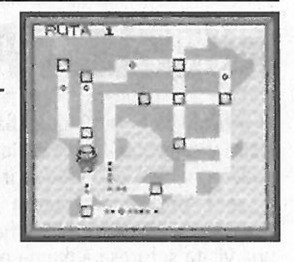


● En la siguiente Tienda Pokémon encontrarás correo dirigido al Profesor Oak. Para ir a recogerlo, sigue las brillantes luces de Ciudad Verde.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Bulbasaur	Uno	Uno
Charmander	Uno	Uno
Squirtle	Uno	Uno
Poliwag	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos

RUTA 1



● Al pasar la primera señal, descubrirás la importancia de hablar con los desconocidos. Un simpático hombrecito te regalará una poción tan pronto como le digas "hola". No todos los que te encuentres serán tan simpáticos. Como en la vida real, hay mucha gente buscando camorra.

● Las angosturas del camino te obligan a caminar sobre las hierbas altas, donde acechan los Pokémon salvajes. Pero aún no puedes capturarlos a todos. Mientras no lleves Pokémon en la mochila, tienes que elegir entre pelear y huir. Si te parece que tu Pokémon va a desmayarse, recuerda que puedes regresar con mamá a Pueblo Paleta para que lo cuide y recupere.



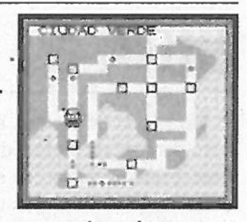
● Aprovecha los combates para poner a prueba a tus Pokémon y experimentar con sus ataques. Pronto descubrirás que los poderes no estrictamente ofensivos (p.e. Gruñido, que debilita las defensas) apenas tienen utilidad y te hacen perder un turno que podrías haber aprovechado mejor. Cuanto más luches contra los Pokémon salvajes, más experiencia adquirirás, y te valdrá para hacer frente a los monstruos más grandes y agresivos que hallarás en el futuro.

● Si tienes ganas de regresar a tu ciudad natal, pero no quieres perder valiosos minutos pegándote con Pidgeys y Rattatas salvajes, lo mejor es que vayas por las vallas. El pequeño Ash salta sobre ellas y ahorra tiempo y salud. Aunque, si lo haces así, también perderás una oportunidad de reforzar la experiencia de tus Pokémon en batalla.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Pidgey	Muchos	Muchos
Rattata	Muchos	Muchos

CIUDAD VERDE



● El correo del Profesor Oak te aguarda en la Tienda Pokémon de la derecha, a la entrada de Ciudad Verde. Llévalo al laboratorio del Profesor. Así recibirás el Pokédex, un elemento esencial que puedes consultar para saber qué monstruos has visto y capturado, y en qué lugar se ocultan los 150 Pokémon.

● Una vez hayas entregado el correo del Profesor Oak, podrás hacer negocios en la Tienda Pokémon. Llévate todas las Poké Balls que puedas permitirte -luego las usarás con los Pokémon salvajes para capturarlos- y, si hasta ahora no has usado la poción, véndela, y te llevarás algún dinero extra. Basta con un "¡hola!" para que los otros clientes te den algún consejo valioso.

● Ciudad Verde es también el sitio ideal para familiarizarse con los Centros Pokémon. Estos centros recuperan de manera gratuita la salud de tus Pokémon y tienen un PC muy útil para almacenar, recuperar y organizar monstruos y objetos.

● Cuando llegues al oeste de la ciudad, descubrirás a un sujeto de aspecto sospechoso merodeando por detrás de un arbusto. Poco más tarde, cuando adquieras la habilidad CORTE, podrás cortar dicho arbusto y acercarte a él. Conviene que hables con el rechoncho individuo para que te dé la MT42, con el soberbio movimiento Come Sueños.

● El gimnasio de Ciudad Verde está cerrado, y no abrirá sus puertas hasta mucho más tarde. Pero, una vez tengas el Pokédex, puedes marcharte por una ruta abierta hacia el norte de la ciudad. Síguela hasta llegar a la Ruta 2.

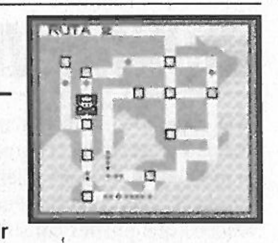
TIENDA POKéMON

Antídoto: 100 · Poké Ball: 200
Antiparalizante: 200 · Antiquemar: 250

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Poliwag	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos

RUTA 2



● Otra zona de hierbas altas, que en este caso oculta una variedad mucho mayor de monstruos. Ninguno de ellos constituye una amenaza para tu propia criatura, que crece con rapidez, por lo que te conviene hacer salir a esos tipejos de sus escondites y ganar experiencia para tu Pokémon. Esta vez, puedes arrojar Poké Balls y ampliar tu colección de monstruos.

● La casita que se encuentra al final de la Ruta 2 es la vía de entrada al Bosque Verde. Aunque te parezca que en su interior no hay nada de interés, recomendamos que te acerques a las mesas y plantas y pulses A. Por toda la Isla Pokémon se encuentran objetos valiosos ocultos en sitios como éste. Más adelante encontrarás el Buscaobjetos, con el que tu dedo índice podrá reposar.

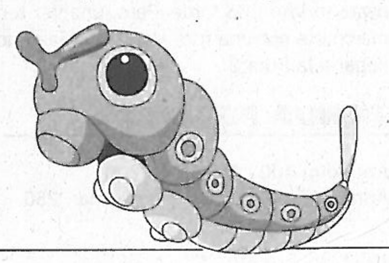


● A la derecha de la Ruta 2 se encuentra otra sección a la que sólo llegarás si dispones del poder de CORTE. Una vez hayas entrado, hallarás una Piedra Lunar. Algunos de los Pokémon evolucionan y adoptan formas nuevas al entrar en contacto con estas raras gemas. Es mejor que guardes el juego antes de intentarlo. Así, si no te gusta el resultado, bastará con que reinicies la Game Boy.

● También descubrirás un Más PS al lado del arbusto cortado, y un hombre deseoso de cambiar un Abra por un raro Mr. Mime. Busca también a uno de los ayudantes del Profesor, que te dará la MT05 en el caso de que tengas ya diez o más Pokémon. El poder DESTELLO de la MT permite ver en zonas oscuras. Así podrás moverte con mayor facilidad por la Cueva de Diglett.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Weedle	Pocos	
Caterpie		Pocos
Rattata	Muchos	Muchos
Pidgey	Muchos	Muchos
Mr Mime	Uno	Uno



BOSQUE VERDE

● Esta zona es un laberinto muy sencillo. La ruta correcta se dirige al este, luego al norte, y finalmente al oeste, por un camino tortuoso. No te olvides de examinar todos los rincones y oquedades. Encontrarás algunos objetos muy útiles, como por ejemplo una Poké Ball y una Poción que algún entrenador desafortunado olvidó.



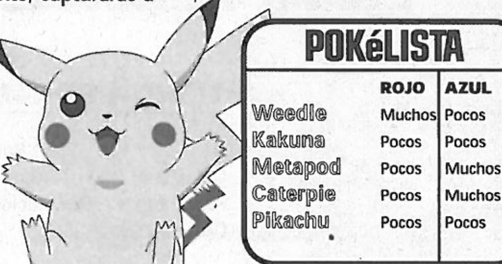
● El bosque está abarrotado de entrenadores rivales. Estos muchachos y muchachas buscan pelea y no esperarán a que te acerques. Si entras en su campo visual, irán directos por ti. Las peleas con los entrenadores suelen ser largas y peligrosas, pero es una buena manera de que tu equipo adquiera experiencia contra Pokémon fuertes. Y la recompensa por la victoria es una buena suma de dinero.

● Todos los entrenadores de esta zona son Cazabichos, lo que quiere decir que sólo están equipados con Pokémon tipo insecto. Por suerte para ti, éstos figuran entre los más fáciles de derrotar. Los miembros de tu Equipo Pokémon se merecen la oportunidad de destrozar a estas patéticas sabandijas.



● No te olvides de pulsar A durante tu paseo por el bosque. Estos árboles de aspecto inofensivo y montículos cubiertos de hierba pueden ocultar gran cantidad de objetos exóticos.

● Las últimas hierbas de esta zona ocultan una banda de Pikachu salvajes. Tendrás que recorrer una y otra vez la vegetación para encontrar al primero. Luego, procura desgastar su energía, sin cometer excesos. Finalmente, capturarás a esta especie de ratón con una Poké Ball. ¡Felicidades! ¡Ya tienes un Pikachu!



POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Weedle	Muchos	Pocos
Kakuna	Pocos	Pocos
Metapod	Pocos	Muchos
Caterpie	Pocos	Muchos
Pikachu	Pocos	Pocos

CIUDAD PLATEADA



● En primer lugar, tienes que detenerte en el Museo Plateado de Ciencias, en el extremo superior del mapa. La entrada sólo cuesta 50$. Una vez dentro, tendrás la posibilidad de enriquecer el Pokédex con jugosas noticias acerca de los Pokémon prehistóricos.

● El Laboratorio Pokémon, detrás del museo, es inaccesible, a menos que poseas ya el movimiento CORTE. Úsalo para cortar el arbusto y dirígete al científico del laboratorio. Te entregará un Ámbar Viejo que puedes transformar en Aerodactyl tras llegar a Isla Canela.

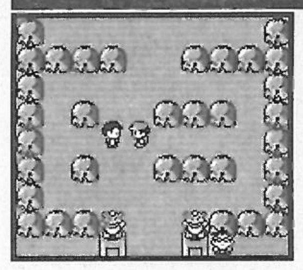
● Un muchacho con aires de chulapón te impide la entrada a la Ruta 3. Para apartarlo, tienes que pelear con Brock, el maestro del Gimnasio de Ciudad Plateada. Antes de entrar en el gimnasio, ve al Centro Pokémon a mejorar la salud de tu equipo. Luego, lucha con los Entrenadores Jr del gimnasio para dar más marcha a tus amigos.

LÍDER GIM: Brock

Pokémon: Geodude (Nivel 12) · Onix (Nivel 14)

Sí, el mismo que aúna fuerzas con Ash en los dibujos animados de Pokémon. Posee Pokémon de tipo Roca, que no deberían representar una amenaza para ti si, al principio, escogiste a Squirtle o Bulbasaur. Pero si tu primer Pokémon es Charmander, este enfrentamiento va a ser especialmente duro. Tal vez tengas que sacar a Weedle o Caterpie para defenderte.

Si derrotas a Brock, te recompensará con un movimiento Venganza (que apenas sirve para nada) y la Medalla Roca, que te permite controlar a los Pokémon de nivel alto, así como emplear el movimiento DESTELLO una vez lo obtengas.



TIENDA POKéMON

Antídoto: 100 · Poké Ball: 200
Despertar: 200 · Antiparalizante: 200
Antiquemar: 250 · Poción: 300
Cuerda Huida: 550

RUTA 3

● Es un sendero largo que avanza sinuosamente, a veces en dirección norte, a veces en dirección sur. Por él se pasean un gran número de entrenadores. En vez de malgastar pociones, lo mejor es que, entre batalla y batalla, te retires al Centro Pokémon de Ciudad Plateada. Y no trates de evitar siempre las peleas. La experiencia tiene un valor incalculable.

● En la Ruta 3 puedes agarrar un par de nuevos Pokémon. Explora la extensa zona de hierbas altas que se encuentra al este y encontrarás un Pokémon poco común, con un cierto toque de bombón de merengue, que se llama Jigglypuff. Acuérdate también de atrapar un Spearow, porque en una fase posterior del juego podrás cambiarlo por un Farfetch'd. Y ya que hablamos de negocios, no le compres el Magikarp al hombre del sombrero que encontrarás en el Centro Pokémon; más adelante podrás conseguirlos gratuitamente.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Pidgey	Muchos	Muchos
Spearow	Muchos	Muchos
Jigglypuff	Pocos	Pocos
Magikarp	Uno	Uno

MT MOON

● Un pasaje subterráneo abarrotado de bicharracos peleones. El Clefairy es un Pokémon poco común, al que vale la pena capturar, pero primero busca el Pokémon roca Geodude. Su fuerza bruta le convierte en Piedra angular de tu equipo Pokémon.

● Como los Pokémon acechan en cada recodo, y un puñado de miembros del malvado Team Rocket te aguardan al extremo del túnel, es fácil que tus Pokémon se vean superados. Así pues, te conviene invertir en un par de Cuerdas Huida en la Tienda Pokémon de Ciudad Plateada; te permitirán huir fácilmente si encuentras problemas de verdad.

● ¡Objetos ocultos al alcance de la mano! La primera escalerilla que encuentres (está al nordeste de la entrada) te llevará hasta una práctica poción Más PS, mientras que con la segunda puedes llegar hasta una

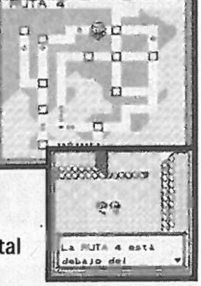
MT01. Si también buscas por los rincones del nivel de entrada de la cueva, descubrirás Pociones, MT12, una Cuerda Huida, Caramelo Raro y una valiosa Piedra Lunar. También tienes que pulsar A delante de la Piedra solitaria para encontrar un Éter.

● La última escalerilla de la cueva conduce hasta un sendero largo y tortuoso, a cuyo extremo se sienta un personaje con un nombre divertido: el Súper Necio. Aunque derrotes a su Equipo Pokémon, sólo te permitirá llevarte uno de los dos fósiles que guarda. De todos modos, ésta no es una decisión importante: en una fase posterior del juego, cualquiera de los dos se transformará en un Pokémon prehistórico, sin diferencias de poder.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Zubat	Muchos	Muchos
Geodude	Pocos	Pocos
Paras	Pocos	Pocos
Clefairy	Pocos	Pocos

● Cuando hayas roto las gafas de Súper Necio, no vuelvas sobre tus pasos. Pasa de largo ante los fósiles y busca una nueva escalerilla que te llevará hasta la Ruta 4 y, en definitiva, hasta una nueva ciudad.



ROUTE 4

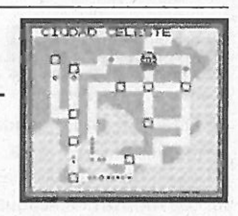
● Encontrarás un sendero horizontal muy parecido a la Ruta 3, pero en éste no hay ninguna horda de entrenadores dispuestos a molestarte. Por otra parte, una vez saltes la primera valla no podrás volver atrás. Asegúrate de encontrar la MT04 al norte del sendero, y enséñale a Pidgey el ataque Remolino que contiene.

● Ve hacia el sur y busca entre las hierbas otro Pokémon para tu colección. Los propietarios de Pokémon Rojo encontrarán Ekans, y los que juegan con la versión Azul hallarán Sandshrew.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Rattata	Muchos	Muchos
Sandshrew		Pocos
Ekans	Pocos	
Spearow	Pocos	Pocos

CIUDAD CELESTE



● Es la ciudad más grande que has encontrado hasta ahora. Tienes mucho por hacer y por ver. No creemos que hayas visto anteriormente a un Poliwhirl, pero, tan pronto como puedas echarle el guante a este monstruo acuático barrigudo, llévaselo al individuo que vive en la casa del norte de Ciudad Celeste y cámbiaselo por un rarísimo Jynx. Además, el viejo te explicará para qué sirven las medallas.

● La tienda de bicicletas que se encuentra al sur de la ciudad te venderá una maravilla sobre dos ruedas por el elevadísimo precio de 1 millón de monedas. Tienes una opción más barata: visita el Club de Fans Pokémon en Ciudad Carmín y llévate un vale canjeable por una bicicleta. Te conviene acortar el viaje.

● El siguiente trabajo: dirígete hacia el norte para seguir a Bill. Por el camino tendrás que pelear con Gary, pero sus Pokémon de Nivel 15-18 no representan ninguna amenaza seria para tu equipo.

LÍDER GIM: Misty

Pokémon: Staryu (Nivel 18) · Starmie (Nivel 21)

Misty, otro personaje de aparición regular en la serie de televisión, prefiere los Pokémon de Agua. En principio, Bulbasaur no debe temer sus ataques, pero Squirtle y Charmander sí que tendrán que luchar. Lo mejor es que Pikachu, si es que lo tienes en tu Equipo Pokémon, emplee sus ataques eléctricos para dar una lección a los Pokémon de Misty.

Misty premiará tu victoria con el movimiento Rayo Burbuja (muy útil para los monstruos acuáticos) y la Medalla Cascada, con la que podrás usar el movimiento CORTE tan pronto como lo consigas.

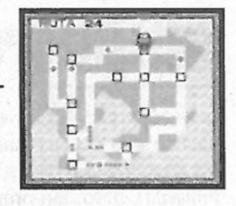
TIENDA POKéMON

Antídoto: 100 · Pokéball: 200
Despertar: 200 · Antiparalizante: 200
Antiquemar: 250 · Poción: 300
Repelente: 350 ·

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Jynx	Uno	Uno
Krabby	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos
Psyduck	Muchos	Muchos

RUTA 24-25



● Esta ruta está dividida en dos partes. En la primera, Puente Pepita, te aguarda un buen número de entrenadores. No puedes esquivarlos. Si tus monstruos acaban muy magullados, regresa al Centro Pokémon de Ciudad Celeste. Si los derrotas a todos, recibirás una Pepita, intercambiable por una gran cantidad de dinero.

● Recoge una MT45 en el noroeste. Que no te pase por alto el entrenador que acecha al oeste, en la otra orilla. Si lo vences y luego deambulas un buen rato por la hierba, encontrarás un valioso Abra.

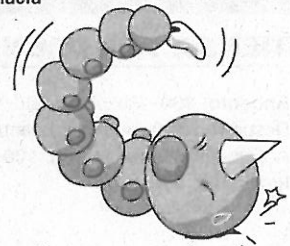
● Camina hacia el nordeste hasta que encuentres un laberinto de árboles y otra cuadrilla de agresivos entrenadores. Esta vez, los Montañeros cargarán contra ti con sus peligrosos Pokémon de Roca, por lo que tienes que enviarle Pokémon de Hierba o de Agua. Procura que el último entrenador cargue sobre ti; así podrás hacerte con la MT19. Te aportará un ataque Movimiento Sísmico que es un regalo para cualquier Pokémon de Roca.

● En el extremo oriental de la Ruta 24-25 se encuentra la Casa del Mar, residencia de alguien que dice llamarse Bill el Pokémaníaco. Si lo ayudas a recobrarse de su infortunado destino, atrapado dentro de un cuerpo de Pokémon, te dará un billete para el barco S.S. Anne. Como bonus, puedes visitar la casa de Bill y utilizar su ordenador para saberlo todo acerca del Pokémon poco común Eevee.

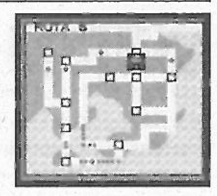
● Una vez lo hayas hecho, regresa a Ciudad Celeste y visita la casa escena del crimen (el policía que antes la vigilaba se ha marchado). Tienes que enfrentarte con un miembro del Team Rocket para obtener el ataque EXCAVAR. Márchate luego hacia el este y más adelante hacia el sur, saltando sobre las vallas.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Weedle	Muchos	Pocos
Kakuna	Muchos	Pocos
Pidgey	Pocos	Pocos
Oddish	Pocos	
Abra	Pocos	Pocos
Metapod	Pocos	Muchos
Bellsprout		Muchos
Krabby	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos
Psyduck	Muchos	Muchos



RUTA 5



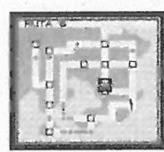
● Al saltar sobre las vallas, encontrarás la Guardería Pokémon. A cambio de una suma de dinero, el responsable del centro criará a tus Pokémon y los hará evolucionar. Estos lugares son muy útiles para malos luchadores como Magikarp. Pero ten cuidado, no hay manera de saber los poderes que va a adquirir tu Pokémon.

● Encontrarás la primera Caseta de Guardia al final de esta área. La ruta que la atraviesa conduce a Ciudad Azafrán, pero un guardia súper eficiente te impedirá el paso hasta que le lleves una bebida. Más te conviene ir por el sendero subterráneo que pasa por debajo de Ciudad Azafrán.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Muchos	Muchos
Mankey	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Meowth		Pocos

RUTA 6



● Al final del túnel, un hombre querrá intercambiar un Nidoran Macho por una Nidoran Hembra. ¿Quieres un consejo? No le hagas caso.

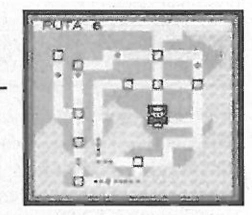
● Saldrás al sur de Ciudad Azafrán. Tendrás que enfrentarte con unos pocos entrenadores, y muy especialmente con uno que esgrime un Butterfree, por lo que el enfrentamiento será especialmente duro. Recurre a tu Pokémon más fuerte, ten siempre a mano una poción Despertar y disponte a retroceder luego hasta el Centro Pokémon de Ciudad Celeste.

● La gran extensión de agua que se encuentra al sur no es mera decoración. En etapas posteriores del juego encontrarás diversas cañas de pescar, que te servirán para capturar a Pokémon de Agua.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Muchos	Muchos
Mankey	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Meowth		Pocos
Krabby	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos
Psyduck	Muchos	Muchos
Nidoran F	Uno	Uno

CIUDAD CARMÍN



● Una ciudad acuática poblada por Pokémon marinos. Basta con que le cojas la caña vieja al hombre de la tercera cabaña de la izquierda y te pongas a pescar. De todos modos, en esta etapa del juego sólo vas a pescar Pokémon agua muy débiles.

● Tal y como hemos dicho antes, en esta ciudad también puedes conseguir un vale para una bicicleta. Basta con que escuches las "emocionantes" historias del anciano en el Club de Fans de Pokémon. Puedes canjearlo en Ciudad Celeste por una bicicleta gratuita.

● Puedes efectuar un canje en la casa que se encuentra al lado del Club de Fans de Pokémon, a saber: tu Spearow a cambio de su Farfetch'd. ¡No pierdas la oportunidad!

● No podrás entrar en el gimnasio hasta que el capitán del S.S. Anne te entregue el movimiento CORTE y puedas talar el árbol que te obstruye el paso. Una vez dentro, derrota a los Entrenadores Jr. y busca un interruptor entre los cubos de basura. A su lado encontrarás el segundo interruptor.

LÍDER GIM: Lt Surge

Pokémon: Voltorb (Nivel 21) · Pikachu (Nivel 18) · Raichu (Nivel 24)
Lt Surge, un muchacho nada amistoso, tiene mucho interés en fatigar a tus Pokémon con ataques eléctricos. Te vendría bien un Pokémon de Roca o Tierra. La opción perfecta es un gran pedrusco como Geodude, sobre todo si lo has equipado con el Mega Puño. Squirtle, por desgracia, no te servirá para nada.
Si derrotas a Surge, recibirás como premio la Medalla Trueno (con la que podrás utilizar VUELO cuando lo consigas) y la MT24 con el poderoso movimiento Trueno, perfecto para el pequeño Pika.

TIENDA POKéMON

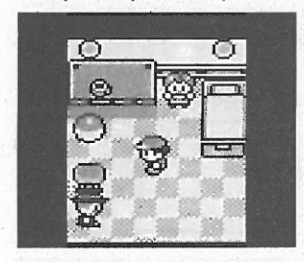
Poké Ball: 200 · Despertar: 200
Antiparalizante: 200 · Antihielo: 250
Repelente: 350 · Súper Poción: 700

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Farfetch'd	Uno	Uno
Krabby	Muchos	Muchos
Shellder	Muchos	Muchos

S.S. ANNE

● Esta belleza de los mares está amarrada al sur de Ciudad Carmín. Necesitas el billete que te ha dado Bill para poder entrar, conseguir el movimiento CORTE y derrotar al Lt. Surge. Pero ten mucho cuidado al explorar el barco. Una vez el capitán te entrega la MO CORTE, el barco desaparece para siempre.



● Irrumpe en las cocinas y pelea con los pasajeros y tripulantes del barco. En algún momento, encontrarás Éter, Caramelo Raro y un par de MT. Fíjate en la cocina que se encuentra al sudoeste de la entrada. Un despistado olvidó una Súper Ball en uno de los cubos de la basura. Además, un buen número de entrenadores te aguarda para hacerte ganar puntos de experiencia.

● Antes de que llegues al Camarote del Capitán (por la escalera que se encuentra en la esquina noroeste de la entrada), tendrás que ganar la segunda ronda contra Gary y sus Pokémon. Se hallan en los niveles 16-20, por lo que tu gran ventaja radica en tu fuerza. Puedes emplear a Geodude, o a Pikachu con sus escalofriantes ataques eléctricos.

● Una vez Gary se "despida", dirígete a la habitación del capitán y frótale la espalda al pobre hombre hasta que se recupere del mareo. Tanta será su gratitud, que te ofrecerá la maravillosa MO01. Con ella podrás enseñarle CORTE a un Pokémon. Desde ahora puedes cortar arbustos... como por ejemplo, el que te impide llegar hasta el gimnasio de Ciudad Carmín.



CUEVA DIGLETT

● Desde el este de Ciudad Carmín puedes tomar la Ruta 11. Pero cuando estés a punto de llegar al final, un Snorlax dormido te bloqueará el paso. Te conviene encontrar un atajo. Y precisamente, la galería subterránea que empieza el este de Ciudad Carmín te permite seguir una ruta alternativa hasta el siguiente destino: Pueblo Lavanda.

● No es de extrañar que encuentres un montón de Digletts en la cueva. Por lo demás, apenas encontrarás nada en este túnel, que desemboca en el extremo oriental de la Ruta 2. Emplea tu fabuloso movimiento CORTE en el arbusto de la izquierda y regresa hasta Ciudad Celeste. Luego, corta el arbusto que se encuentra al este. Así podrás llegar a la Ruta 9.



POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Diglett	Muchos	Muchos
Dugtrio	Pocos	Pocos

RUTA 9

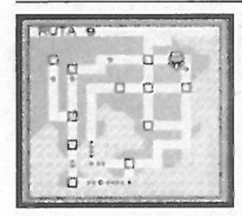


● Una de tantas rutas largas, normalmente horizontales, atestadas de entrenadores hiperactivos. También hay un objeto oculto. Lo encontrarás hacia el sur. Es una MT30 y contiene el movimiento Teletransporte. Además, puedes buscar tesoros escondidos entre los árboles que se encuentran en el extremo oriental de la ruta.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Rattata	Muchos	Muchos
Spearow	Muchos	Muchos
Sandshrew		Muchos
Ekans	Muchos	
Voltorb	Muchos	Muchos

● El río que se encuentra en el extremo nordeste de la Ruta 9 lleva hasta la Central de Energía, un lugar plagado de Voltorb y Pikachu. Sin embargo, hay un problema: sólo puedes acceder a la Central con el poder SURF y aún falta bastante para que lo consigas. Es mejor que andes en torno a la hilera vertical de árboles y entres en el Túnel Roca.



TÚNEL ROCA

● Necesitas el movimiento DESTELLO que el ayudante del profesor te da en la Ruta 2. Si no lo tienes, esta cueva mal iluminada representará un problema. Por otra parte, se trata de una ruta sencilla, aunque abarrotada de Pokémon peligrosos capaces de derrotar a tu cuadrilla de monstruos. Si llevas Pokémon débiles, retrocede y entrénalos.

● Si has adquirido la poción Repelente en una Tienda Pokémon anterior, tal vez haya llegado el momento de usarla. No dura mucho, pero tampoco dispones de otro medio de recorrer la cueva sin sufrir ataques. Puede que sea la única manera de evitar un viaje a la gran Poké Ball que está en los cielos.

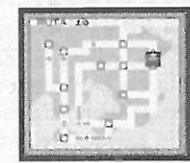
POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Zubat	Muchos	Muchos
Geodude	Pocos	Pocos
Machop	Pocos	Pocos
Onix	Pocos	Pocos



RUTA 10

● Tras tomar el atajo del Túnel Roca, has salido al sur de la Central de Energía. No te olvides del Éter Máximo oculto en el árbol, a la derecha de la salida del túnel. Sólo tienes que pulsar A para recoger este refuerzo para Pokémon y precaverte ante movimientos sospechosos del follaje.

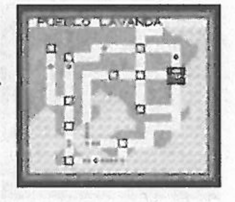


● No es necesario que luches contra los entrenadores que se encuentran a la izquierda de esta reducida área -hay un camino abierto a la derecha del mapa- pero, si lo haces, tus Pokémon ganarán mucha experiencia. De todos modos, si has salido del Túnel Roca con los Pokémon muy maltrechos, conviene que los lleves a Pueblo Lavanda, para que se repongan antes de hacer frente a los entrenadores.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Rattata	Muchos	Muchos
Spearow	Muchos	Muchos
Sandshrew		Muchos
Ekans	Muchos	
Voltorb	Muchos	Muchos

PUEBLO LAVANDA



● La primera casa que se encuentra al sur es la de Mr. Fuji. Se rumorea que está atrapado en la Torre Pokémon, pero aún te queda mucho por hacer antes de que puedas rescatarlo (sigue las instrucciunos que te damos para llegar hasta la Ruta 8 y Ciudad Azulona). Tras el rescate, Mr. Fuji te recompensará con la Pokéflauta, con la que puedes despertar a Pokémon dormidos. ¡Hola, Snorlax!

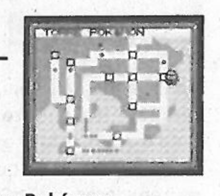
● En esta zona también encontrarás el Valorador de Nombres. Aparte de la absolutamente inútil capacidad de valorar los nombres de tus Pokémon ("¡Qué exquisito!"), te permite cambiar sus apodos. Sólo lo encontrarás en este sitio, así que te conviene aprovecharlo. No tienes que pagar nada.



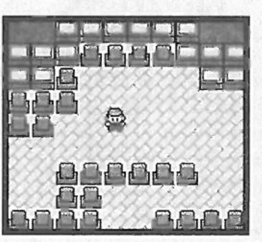
TIENDA POKéMON

Antídoto: 100 · Antiparalizante: 200
Antiquemar: 250 · Antihielo: 250
Súper Repel: 500 · Cuerda Huida: 550
Súper Ball: 600 · Súper Poción: 700
Revivir: 1500

TORRE POKÉMON



● Aunque no se necesita llevar gran cantidad de objetos para entrar en esta torre, necesitarás el Scope Silph para terminarla. Echa una ojeada a las dos páginas siguientes, que te explicarán cómo encontrarlo, y luego vuelve aquí para seguir leyendo acerca de la Torre Pokémon.



● Los Entrenadores Exorcistas y sus Pokémon fantasma plantean un difícil reto. Procura llevar un Pokémon Psíquico -son ideales-, pero, de todos modos, los Pokémon más duros se arrugan ante el ataque de Gastly y Haunter.

● En Torre Pokémon vuelves a enfrentarte a Gary. Se encuentra en el segundo nivel y, esta vez, se presenta armado con Pokémon

que alcanzan el Nivel 25. Esta vez, para vencerlo, necesitarás una gran cantidad de Pokémon. No podrás derrotar al Exeggcute de Gary si no tienes un Pokémon de fuego, mientras que necesitarás uno de agua para extinguir al centelleante Growlithe.

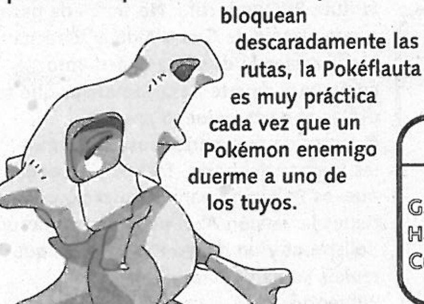
● Verás que en la torre hay un buen montón de objetos que aguardan a que alguien se los lleve. Entre ellos encontrarás Cuerda Huida, Despertar, Elixir, Más PS, Pepita, Caramelo Raro y Precisión X. Pero no te olvides la Baldosa Curativa del quinto nivel. Actúa como un Centro Pokémon y pone en forma automáticamente a todos tus Pokémon. ¡Es estupenda!



● Cuando llegues al final del sexto nivel, un Pokémon fantasma te atacará al inicio de las escaleras que llevan al siguiente nivel. Los cobardes de tu Equipo Pokémon tratarán de evitar el combate, pero, gracias al Scope Silph, descubrimos que el monstruo, en realidad, es Marowak, la difunta madre de Cubone. No lloréis por ella. Más vale que la hagáis desaparecer con la ayuda de un Pokémon fuerte (una vez más, Geodude es el ideal) y subid por las escaleras hasta lo que queda de torre.

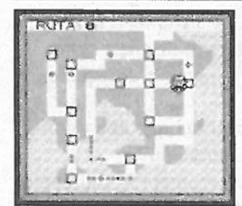
● En el séptimo nivel te tocará pelear con tres miembros del Team Rocket. Así, tus monstruos ganarán experiencia y, cuando les derrotes, aparecerá Mr. Fuji. En realidad, no estaba secuestrado, pero, de todos modos, teniendo en cuenta tus buenas intenciones, te regalará la Pokéflauta. Es un hombre encantador. Aparte de despertar a los Snorlax que bloquean descaradamente las rutas, la Pokéflauta es muy práctica cada vez que un Pokémon enemigo duerme a uno de los tuyos.





POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Gastly	Muchos	Muchos
Haunter	Pocos	Pocos
Cubone	Pocos	Pocos



RUTA 8

● Ahora tienes que avanzar por el tortuoso sendero que te lleva hacia el oeste, desde Ciudad Azafrán hasta Ciudad Azulona. Encontrarás la cuota habitual de entrenadores. Vienen armados con Pokémon Venenosos y Eléctricos, por lo que sólo podrás derrotarlos con un equipo de Pokémon muy fuerte (y una mochila repleta de antídotos).

● Ríete de Greenpeace y corta los árboles que circundan la zona de hierbas altas. Así podrás capturar nuevos Pokémon. No te marches sin el Growlithe. Usa el movimiento Dormir para impedir que asuste a tus temblorosos monstruos, debilítalo y captúralo mientras duerma.

● Hallarás otra caseta de guardia al oeste, donde un guardia con la garganta reseca te impide el paso. Para seguir adelante, tendrás que avanzar por otro túnel subterráneo.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Pidgey	Pocos	Pocos
Mankey	Pocos	
Arbrok	Pocos	
Growlithe	Pocos	
Meowth		Pocos
Sandshrew		Pocos
Vulpix		Pocos

RUTA 7

● Sí, la Ruta 7 sigue a la Ruta 8. Qué locura. No trates de pasar por la Caseta de Guardia de la derecha. El guardia está demasiado sediento como para dejarte pasar. Es mejor que te dirijas al norte, y luego al oeste.

● Antes de marcharte, busca por entre las hierbas del norte. Tal vez encuentres nuevos Pokémon para tu colección. Si tienes la versión Azul podrás capturar un Bellsprout y un nuevo Pidgey, si el que teníais se ha transformado ya en Pidgeotto.

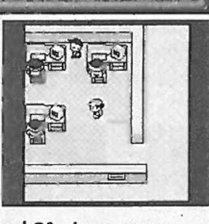
POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Pidgey	Pocos	Pocos
Oddish	Pocos	
Mankey	Pocos	
Growlithe	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Meowth		Pocos
Vulpix		Pocos

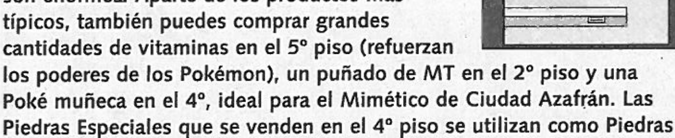
CIUDAD AZULONA

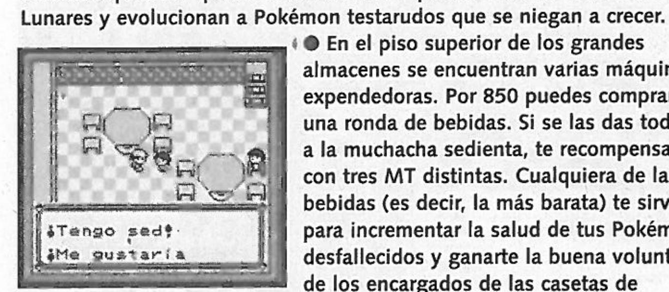


● Esta ciudad es muy grande. Empieza por dirigirte a la parte de atrás de Mansión Azulona (el edificio grande del norte) y captura un Eevee. Los Eevee son los Pokémon más monos del universo. Luego, delante de la fachada, conocerás a los programadores y dibujantes que hicieron el juego. Curioso.



● Los Grandes Almacenes de Ciudad Azulona son enormes. Aparte de los productos más típicos, también puedes comprar grandes cantidades de vitaminas en el 5° piso (refuerzan los poderes de los Pokémon), un puñado de MT en el 2° piso y una Poké muñeca en el 4°, ideal para el Mimético de Ciudad Azafrán. Las Piedras Especiales que se venden en el 4° piso se utilizan como Piedras Lunares y evolucionan a Pokémon testarudos que se niegan a crecer.

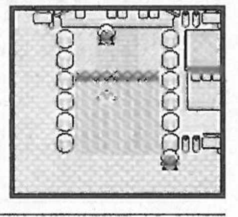


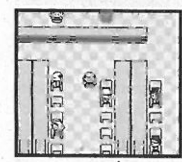


● En el piso superior de los grandes almacenes se encuentran varias máquinas expendedoras. Por 850 puedes comprar una ronda de bebidas. Si se las das todas a la muchacha sedienta, te recompensará con tres MT distintas. Cualquiera de las bebidas (es decir, la más barata) te sirve para incrementar la salud de tus Pokémon desfallecidos y ganarte la buena voluntad de los encargados de las casetas de guardia, permitiéndote acceder a las rutas.

● Una vez hayas adquirido el poder SURF, podrás dar el espectáculo frente a la vieja dama que se encuentra en el centro de Ciudad Azulona. Quedará pasmada ante tus habilidades acuáticas y te entregará una MT.

● Entra en el café que aparece en el sur del mapa y llévate un monedero. Puedes usarlo para apostar en la Sala de Juegos (si necesitas más monedas, habla con los que están jugando en las tragaperras o busca por el suelo) y ganar dinero, un dinero que podrás intercambiar por Pokémon en el Área de Intercambio a la que se accede por la siguiente puerta. De todas formas,





no es una buena manera de ganarse la vida: dado que el casino pertenece al Team Rocket, todas las probabilidades se volverán contra ti.

- Al fondo de la Sala de Juegos encontrarás un miembro del Team Rocket. Pelea con él y, luego, busca el cuadro que tenía detrás. Allí encontrarás una ruta secreta hasta la Guarida de su banda.
- Si quieres llegar al gimnasio, tendrás que CORTAR el arbusto que se encuentra al sudeste de la ciudad y, luego, seguir andando hacia el oeste. Antes de encontrar a Erika, deberás enfrentarte a una verdadera plaga de Entrenadores Jr.

LÍDER GIM: Erika

Pokémon: Victreebel (Nivel 29) · Tangela (Nivel 24) · Vileplume (Nivel 29)
Los Pokémon tipo Planta son, como mínimo, astutos y traicioneros. Así, Erika no vacila en someterte al ataque de sus malvados Pokémon orgánicos. Por fortuna, las plantas son vulnerables a la llama y a otros monstruos vegetales, por lo que Pokémon como Growlithe y Bulbasaur podrán fácilmente con ellos. No utilices Pokémon de Roca. Sus adversarios los destruirán enseguida.



Tras derrotar a Erika, recibirás como recompensa la Medalla Arco Iris (con la que podrás utilizar el movimiento FUERZA en cuanto lo adquieras) y la MT21, con el movimiento conocido por el apropiado nombre de Mega Agotar.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Dratini	Uno	Uno
Scyther	Uno	Uno
Porygon	Uno	Uno
Eevee	Uno	Uno

TIENDA POKéMON

Antídoto: 100 · Despertar: 200
Antiparalizante: 200 · Antiquemar: 250
Antihielo: 250 · Súper Repel: 500
Súper Ball: 600 · Súper Poción: 700
Revivir: 1500

GUARIDA DEL TEAM ROCKET



● En el primer sótano tendrás que hacer frente a unos pocos y prometedores miembros del Team Rocket. En la habitación de la izquierda encontrarás una Cuerda Huida. También puedes obtener una Híper Poción. Después te explicaremos cómo conseguirla. Por ahora, baja al segundo sótano de la Guarida.

● Está repleto de molestas baldosas impulsoras. ¿Preparado? Pisa la que está en el extremo inferior, que apunta a la izquierda y, una vez te hayas detenido, agarra la Pepita al norte y la Piedra Lunar justo debajo. Pisa la baldosa siguiente para llegar hasta la MT07 y luego la baldosa que apunta a la derecha. Cuando te detengas, muévete hacia la derecha, y luego hacia la izquierda, tras la siguiente baldosa de stop. Ahora puedes pisar la baldosa que está en el extremo inferior y apunta a la izquierda, para conseguir la Súper Poción, o la otra baldosa para escapar. La escalera que encontrarás conduce hasta la Híper Poción.

● El ascensor del segundo sótano está averiado. Utiliza la escalera que baja desde el segundo sótano para llegar al tercero. Justo cuando entres, hallarás una MT10 al sur, pero necesitarás las baldosas impulsoras para llegar hasta el Caramelo Raro del cuarto sótano.

● En el cuarto sótano, busca el Más PS y la MT02, y luego derrota al tipejo ése del Team Rocket y llévate la llave del ascensor. Usa las instrucciones del sótano 2 para llegar hasta el ascensor y luego derrota a los dos sujetos que encontrarás frente a la puerta del sótano 4. Así podrás llegar hasta Giovanni.

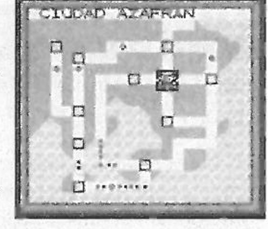
LIDER AZOTE: Giovanni

Pokémon: Onix (Nivel 25) · Rhyhorn (Nivel 24) · Kangaskhan (Nivel 29)

El líder del Team Rocket dispuno de tres Pokémon tipo Roca, cuya fuerza bruta derrotará fácilmente a los tuyos. Los Pokémon de Agua como Squirtle o Gyrados (un Magikarp evolucionado) pueden impunorse, pero, si no los tienes, utiliza Dormir para dejarlos sin energías y evitar su ataque.

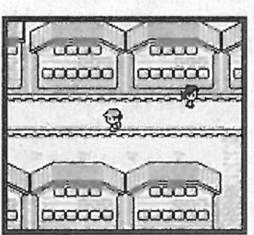
Si vences a Giovanni, recibirás el Scope Silph, con el que podrás llegar hasta el final de la Torre Pokémon y rescatar a Mr. Fuji. ¡Hurra!

CIUDAD AZAFRÁN



● Ahora que llevas los refrescos que compraste en Ciudad Azulona puedes ganarte el favor de los guardias que bloquean las Rutas 7 y 8 y entrar en la gran ciudad. Pero no habrá posibilidad de acceder a muchos de sus edificios hasta que hayas derrotado al Team Rocket en el edificio de Silph S.A.

● La MT29 es tu recompensa por visitar al Psíquico. Se oculta en la segunda casa empezando por la izquierda, desde el extremo inferior del mapa. La MT29 contiene el movimiento Psíquico, un ataque psíquico de gran potencia que los Pokémon Fantasma o Psíquico recibirán con gratitud.



● Una vez hayas despejado el edificio de Silph S.A., la ruta hasta la casa del Mimético queda abierta: la segunda casa empezando por la izquierda, en el extremo septentrional del mapa. Si te llevaste la muñeca del mercado Azulón, dásela a la muchacha que aguarda al final de la escalera. Te recompensará con la MT31 y el poder Mimético, no tan interesante como su nombre indica.

● La Tienda de Ciudad Azafrán te ofrece varias muestras del movimiento Revivir, un arma extraordinariamente útil que te permite reanimar a tus Pokémon. Compra tantos como puedas.

● En Ciudad Azafrán puedes derrotar a dos líderes. El primero te aguarda en el Gimnasio Dojo, el más pequeño de los dos. La segunda, Sabrina, se oculta en el gimnasio más grande, y no podrás entrar en él hasta que hayas liberado el edificio de Silph S.A. Una vez hayas entrado, tienes que pasar por los teletransportadores en el orden siguiente: arriba-derecha, abajo-izquierda, arriba-derecha, abajo-izquierda. Pero tal vez quieras explorar por tu cuenta para ganar experiencia combatiendo con los entrenadores.

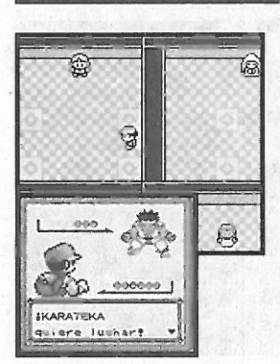


MAESTRO DOJO: Maestro de Karate

Pokémon: Hitmonchan (nivel 37) · Hitmonlee (nivel 37)
Seguro que te sentirás tentado de esquivar a los Entrenadores Jr. que preceden al Maestro de Karate. Pero, como no van a luchar contigo después de que derrotes a su jefe, es mejor que aproveches la ocasión para incrementar la experiencia de combate de tus Pokémon.
El Maestro de Karate sólo tiene dos Pokémon, a los que puedes derrotar fácilmente con Pokémon fuertes. Si cuentas con un Geodude en tu cuadrilla, inténtalo. Si no, mejor será que tus Pokémon primerizos hayan alcanzado ya un nivel muy alto.
Si vences, podrás escoger entre un Hitmonchan y un Hitmonlee. Su valor real viene a ser el mismo. Quédate con el que más te guste.

LÍDER GIM: Sabrina

Pokémon: Kadabra (Nivel 38) · Mr Mime (Nivel 37)
Venomoth (Nivel 38) · Alakazam (Nivel 43)
Este enfrentamiento va a ser muy difícil. Muchos de los Pokémon son vulnerables a los poderes Psíquicos y Fantasma, y el temible ataque Confuso será un arma constante. Te conviene usar Pokémon Bicho, o un Haunter o un Ghastly capturados en Torre Pokémon.
Si derrotas a Sabrina, te entregará una Medalla Pantano, que te permitirá controlar a los Pokémon hasta nivel 20. También obtendrás la MT46, que contiene la Psico-Onda, un ataque Psíquico poderosísimo, que derrite el cerebro.



TIENDA POKéMON

Cuerda Huida: 550 · Súper Ball: 600
Cura Total: 600 · Máximo Repel: 700
Híper Poción: 1500 · Revivir: 1500

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Hitmonchan	Uno	Uno
Hitmonlee	Uno	Uno

EDIFICIO SILPH S.A.

● Éste es el edificio más grande y peligroso de Ciudad Azafrán, donde puedes adueñarte de la invencible Máster Ball, uno de los medios más eficaces para capturar Pokémon. Pero para empezar, necesitas la Llave Magnética. Usa el ascensor para llegar hasta el Nivel 9 y luego teletranspórtate hasta el sudeste desde el norte. Encontrarás la llave a tu derecha. El edificio de Silph S.A. está abarrotado de objetos. Te damos algunas indicaciones para encontrarlos:

Hiper Poción	Nivel 3	Atraviesa las dos puertas al oeste
Cuerda Huida, 2xMáximo Revivir	Nivel 4	Abre la puerta al sudoeste
Proteína	Nivel 5	Abre la puerta más al noroeste
Cuerda Huida, Precisión-X	Nivel 6	Abre la puerta al sudoeste
Calcio	Nivel 7	Sigue el corredor estrecho
MT03	Nivel 7	Abre las dos puertas al sur del ascensor
Hospital (cura de Pokémon)	Nivel 9	Abre la puerta al sudoeste
MT26, Carburante, Caramelo Raro	Nivel 10	Ve hacia el oeste

● Para llegar hasta Giovanni y hasta el presidente de Silph S.A., abre la primera puerta cerrada del nivel 3 y utiliza el primer teletransporte que veas. Gary te aguarda en la siguiente habitación para iniciar una pelea (sus Pokémon se encuentran ya en el nivel 40), pero puedes recoger un Lapras del hombre que tiene al lado. Emplea luego otro teletransporte y abre la puerta siguiente para encontrarte con Giovanni. De nuevo.

LIDER DEL TEAM ROCKET: Giovanni

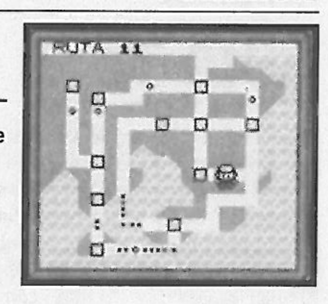
Pokémon: Nidorino (nivel 37) · Kangaskhan (nivel 35) · Rhyhorn (nivel 37) · Nidoqueen (nivel 37)Este combate se parecerá mucho al que has mantenido anteriormente con él. Emplea Pokémon fuertes; si puedes, de tipo agua o hielo. El Lapras que te ha dado el señor de la otra habitación será muy práctico. Probablemente querrás subirlo de nivel antes de llegar a este enfrentamiento.

Si derrotas a Giovanni, el presidente de Silph S.A. te entregará una Máster Ball. Resérvala para el esquivo Mewtwo que aparece en la última refriega del juego. Hazlo.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Lapras	Uno	Uno

RUTA 11



● Ésta es la ruta que lleva al este desde Ciudad Carmín. Ahora que puedes despertar con la Pokéflauta al perezoso Snorlax, ya no es necesario que entres por la Cueva Diglett.

● En esta área se oculta un Drowzee, un sujeto de aspecto extraño. Parece débil, pero sus ataques de estilo psíquico pueden acabar con casi todos los Pokémon. Trata de capturar un Drowzee de nivel más alto y hazlo evolucionar hasta que se transforme en un Hypno. Una vez armado con el movimiento Come Sueños, este monstruo será prácticamente imparable.



● Jóvenes, Jugadores y Mecánicos componen la gran mayoría de entrenadores de esta ruta. Los Mecánicos prefieren Pokémon Eléctricos, que se arrugan ante los ataques de los Pokémon Tierra. La sección siguiente del juego presenta un número récord de enfrentamientos, por lo que te conviene ir preparando tus Pokémon.

● En la cabaña del final de la Ruta 11 encontrarás un hombre que intercambia una Nidorina por un Nidorino. Este trueque apenas sirve para nada, pero, si tienes dos Nidorinas, ¿por qué no hacerlo?

● Deberías de tener ya 30 tipos distintos de Pokémon, que te serán muy prácticos en el piso de arriba. El Ayudante del Profesor te dará un Buscaobjetos como recompensa por tus esfuerzos, y así podrás encontrar los objetos ocultos entre los árboles y rocas, y en el suelo. Empléalo a menudo, sobre todo cuando te muevas entre los árboles que flanquean esta ruta y la siguiente.

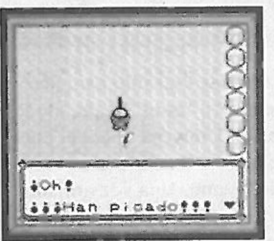
POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Drowzee	Muchos	Muchos
Spearow	Muchos	Muchos
Sandshrew		Muchos
Ekans	Muchos	
Nidorino	Uno	Uno

RUTA 12



● Una larga ruta que se extiende de norte a sur. Un Snorlax dormido te cierra el camino, pero la Pokéflauta de Mr. Fuji lo despertará enseguida. Como sólo hay dos Snorlax en el juego, es importante que no lo asustes. Duérmelo con el Drowzee, déjalo sin energías y captúralo. ¡No malgastes la Máster Ball!

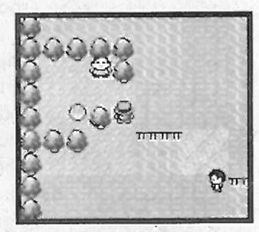


● Aunque vas a tardar algún tiempo en encontrar el movimiento SURF, aquí tienes una práctica MT para cuando llegue el momento. Camina hacia el norte y busca la isla solitaria al nordeste. La MT16 que encontrarás allí contiene el Día de Pago. Puedes enseñárselo a Meowth y ganar dinero con cada pelea en la que venzas.

● También hacia el norte, encontrarás la caseta de guardia... pero sin guardia. Puedes ir directamente hasta Pueblo Lavanda, pero encontrarás una MT39 en su segundo piso. De todas formas, el movimiento Rapidez que contiene no es de los mejores.

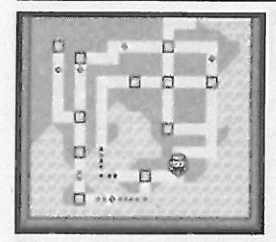
● El hombrecito que encontrarás en la parte sur de la casa (en la misma dirección que seguíamos) te entregará su querida Súper Caña. No capturará a todos los Pokémon que naden en un sitio, pero es muy efectiva. Pruébala en los lagos cercanos y llévate algunos Pokémon de más.

● Siguiendo hacia el sur, emplea CORTE en el arbusto solitario. Así hallarás a un hombre que se oculta entre los árboles. Agarra el Hierro que se encuentra a su lado y empléalo para incrementar la experiencia de tus Pokémon de Agua.



POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Muchos	Muchos
Venonat	Pocos	
Gloom	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Weepinbell		Pocos
Snorlax	Uno	Uno
Tentacool	Muchos	Muchos
Krabby	Muchos	Muchos
Magikarp	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos



RUTA 13

● Un área muuuuy larga, estilo laberinto, plagada de entrenadores. Y eso que se supuno que es una carretera pública. Te vas a encontrar con los Ornitólogos, que atacan con bandadas de peligrosos emplumados. Como luchas con monstruos de Nivel 30 y el Centro Pokémon más cercano se encuentra bastante lejos, aunque viajes con bicicleta, corres un serio peligro.

● ¿Te has perdido? Tienes que seguir esta ruta por el laberinto: al norte desde la entrada, sigue al norte y de nuevo al norte. Entonces, el camino se bifurca. Ve hacia el oeste tomando las rutas del sur. Pronto llegarás a la salida. Pero no te olvides del puñado de entrenadores que merodea por el noroeste.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Pocos	Pocos
Venonat	Pocos	Pocos
Ditto	Pocos	Pocos
Gloom	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Weepinbell		Pocos

RUTA 14



● Un camino muy largo hacia el sur. Además, es el primero donde encuentras a los Motoristas, un presagio de lo que vendrá luego. No cometas el error de talar el pobre arbolillo; puedes pasar al otro lado rodeándolo por el extremo inferior del mapa. En cambio, sí que tendrás que talar un árbol para llegar a las hierbas del extremo superior.

● Descubrirás Glooms y Pidgeottos (y la Ruta 15). Aunque no siempre conviene capturar Pokémon evolucionados (aprenden movimientos más lentamente y no evolucionan tanto), ésta es una oportunidad inmejorable para apoderarse de monstruos prereforzados.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Muchos	
Pidgey	Pocos	Pocos
Venonat	Pocos	Pocos
Weepinbell		Pocos
Gloom	Pocos	
Bellsprout	Muchos	

RUTA 15



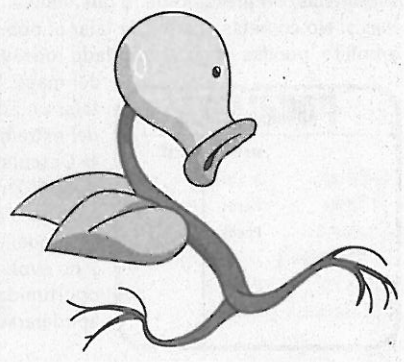
- Otra larga ruta que te lleva al oeste. Si tratas de apoderarte de una MT20 -con el movimiento Furia- tendrás que talar el árbol del nordeste y después dirigirte hacia el oeste. Encontrarás una entrenadora. También hay algunos Pokémon.
- En la casita del extremo occidental, de camino hacia Ciudad Fucsia, encontrarás a otro de los ayudantes del Profesor Oak. Si has logrado capturar a 50 ó más Pokémon -una gran hazaña- te entregará el Repartir Experiencia. Éste te permite compartir los puntos de experiencia con todos tus monstruos, independientemente de si han luchado o no. Es una herramienta valiosa.





POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Muchos	Muchos
Venonat	Pocos	
Gloom	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Weepinbell		Pocos
Snorlax	Uno	Uno
Tentacool	Muchos	Muchos



CIUDAD FUCSIA



● Justo al sur, tras entrar en esta pintoresca ciudad, se encuentra la Cabaña del Pescador. Si hablas con él, te cederá amablemente su Caña Buena. No siempre es efectiva, pero puede capturar Pokémon que jamás pican con la Súper Caña. Conviene llevarla. Empléala en las estatuas de los gimnasios para hallar Pokémon de Agua.

● La Casa del Vigilante queda al lado de la del pescador, pero su ocupante sólo profiere frases ininteligibles. ¿Por qué? Podque ha peddido lof dientef. Encontrarás su dentadura en la Zona de Safari, en la casita escondida del final. Si logras devolvérsela, te regalará la cuarta Máquina Oculta. El movimiento FUERZA tiene una importancia vital en momentos posteriores del juego.

● El Súper Repelente de la Tienda es útil en la búsqueda de la cabaña oculta en la Zona de Safari.

● Camina hacia la izquierda, abajo y en derredor hasta encontrar el gimnasio. Una vez dentro, un laberinto invisible te impide el paso. Si andas con mucho cuidado, hallarás diminutos resquicios entre las baldosas que te indicarán la situación de las paredes.

LÍDER GIM: Koga

Pokémon: Koffing (Nivel 37) · Muk (Nivel 39) · Koffing (Nivel 37) · Weezing (Nivel 43)

El líder del gimnasio emplea Pokémon Veneno. Si tienes un antídoto, no corres peligro: basta con que mandes a luchar a tus Pokémon Tierra o Psíquico (Drowzee es ideal). Además, todos los Pokémon Veneno que hayas capturado son casi invulnerables a los ataques. Si vences en este combate, recibirás como recompensa la Medalla Alma y sus diversos efectos como, por ejemplo, la capacidad de controlar Pokémon mayores y más poderosos, así como el útil movimiento MT06 Tóxico.

TIENDA POKéMON

Súper Repel: 500 · Cura Total: 600
Súper Ball: 600 · Súper Poción: 700
Ultra Ball: 1200 · Revivir: 1500

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Magikarp	Muchos	Muchos
Krabby	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos
Seaking	Muchos	Muchos

ZONA SAFARI

● Esta área se encuentra al norte de Ciudad Fucsia. Las Safari Balls son como un cebo a la hora de referirse a la captura de Pokémon.

● La Cabaña Secreta (donde encontrarás la MO03 -SURF- y la dentadura del Vigilante) se halla al este, al final de la escalerilla. Tienes que ir al oeste y luego al norte, hasta la colina, al oeste del Área 2. Sube por la escalerilla y ve en dirección norte y luego este.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Muchos	Muchos
Venonat	Pocos	
Gloom	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Weepinbell		Pocos
Snorlax	Uno	Uno
Tentacool	Muchos	Muchos
Krabby	Muchos	Muchos
Magikarp	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Muchos	Muchos
Venonat	Pocos	
Gloom	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Weepinbell		Pocos
Snorlax	Uno	Uno
Tentacool	Muchos	Muchos
Krabby	Muchos	Muchos
Magikarp	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos

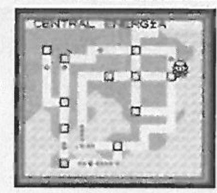
POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Muchos	Muchos
Venonat	Pocos	
Gloom	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Weepinbell		Pocos
Snorlax	Uno	Uno
Tentacool	Muchos	Muchos
Krabby	Muchos	Muchos
Magikarp	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Oddish	Pocos	
Pidgey	Muchos	Muchos
Venonat	Pocos	
Gloom	Pocos	
Bellsprout		Pocos
Weepinbell		Pocos
Snorlax	Uno	Uno
Tentacool	Muchos	Muchos
Krabby	Muchos	Muchos
Magikarp	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos

CENTRAL DE ENERGÍA



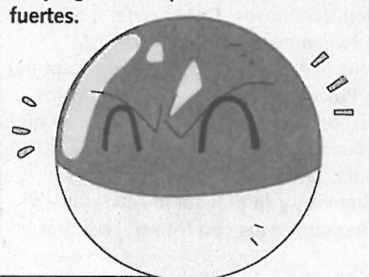
● Ahora que ya tienes el movimiento SURF, puedes acceder a esta área, plagada de Pokémon eléctricos, al sur de la Ruta 9. Sumérgete en el río que hallarás al extremo superior del área y chapotea hacia abajo hasta que llegues a la Central.

● La Central tiene un único piso y una sola ruta. Por sorprendente que esto parezca, la mayoría de objetos que te encuentras no son objetos, sino Voltorbs disfrazados. Como pista, te diremos que la primera bola que encuentras es Carburante; la segunda (en la sala del extremo sur), una MT33; la tercera (hacia el sudeste), una MT25; y los dos objetos del nordeste son Más PS y Caramelo Raro. ¡Todas las demás sólo ocultan Pokémon airados!



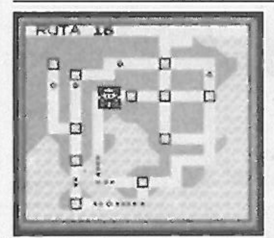
● Tienes una única oportunidad de aprisionar a Zapdos, un ave poco común, al final de la ruta de la Central de Energía. Por ello, te conviene guardar el juego antes de seguir adelante. Este monstruo va a lanzar contra ti ataques de tipo Volador y Eléctrico, por lo que los Pokémon de Tierra pueden dejarlo sin fuerzas antes de que hayas sacado la Ultra Ball para capturarlo. Como ocurre con todos los Pokémon poco comunes, lo mejor es que empieces por dormirlo y luego lo sometas poco a poco. Asegúrate de no darle demasiado fuerte.

● El movimiento Reflejo de la MT 33 es uno de los más útiles. Reduce a la mitad los daños de cualquier ataque físico, lo que va a significar mucho cuando, en etapas más avanzadas del juego, te ataquen Entrenadores más fuertes.



POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Voltorb	Pocos	Pocos
Pikachu	Pocos	Pocos
Electabuzz	Pocos	
Magnemite	Pocos	Pocos
Magnetron	Pocos	Pocos
Raichu		Pocos
Zapdos	Uno	Uno



RUTA 16

● Esta ruta, una de las cuatro que conduce a Islas Espuma y Canela, está abierta para ti desde el momento en que posees la Pokéflauta. Utiliza este instrumento para despertar al perezoso Snorlax. Para llegar hasta aquí, tienes que avanzar hacia el oeste desde Ciudad Azulona.

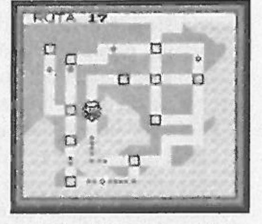
● Corta el arbusto que se halla inmediatamente al oeste de la entrada de la Ruta 16 y ve por la derecha de la casa, hasta que llegues a la morada de la muchacha en el oeste. Ella te entregará la MO02, que te permitirá el VUELO hasta cualquier punto de la isla. Es esencial.

● Si aún no has comprado la bicicleta, no podrás avanzar por la Ruta 16. Si la tienes, los Motoristas con los que te encuentres irán armados con monstruos del Nivel 33, por lo que te conviene emplear Pokémon de Tierra y Psíquicos contra sus horribles y ponzoñosas bestias.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Spearow	Muchos	Muchos
Rattata	Pocos	Pocos
Doduo	Pocos	Pocos
Raticate	Pocos	Pocos
Snorlax	Uno	Uno

RUTA 17

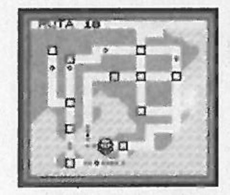


● Bienvenido al Camino Bicis. Prepárate para un recorrido laaaaargo, aunque rápido. A esta velocidad, no tienes muchas posibilidades de esconderte de los entrenadores, quienes -una vez más- están armados de Pokémon Venenosos. Debes tener a punto a tus Pokémon de Tierra y de Roca.

● No te preocupes si no puedes capturar los Pokémon salvajes. Encontrarás los mismos en las Rutas 16 y 19, por lo que es mejor que inviertas tu tiempo allí. Ahora, preocúpate de engordar tus Pokémon -y tu monedero- en enfrentamientos con los entrenadores.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Spearow	Muchos	Muchos
Rattata	Pocos	Pocos
Doduo	Pocos	Pocos
Raticate	Pocos	Pocos



RUTA 18

● Siempre que te presentes sin bicicleta, el guardián de la torre te obligará a quedarte fuera. Si pretendes volver a recorrer esta ruta en una etapa posterior del juego, no guardes la bicicleta en un PC. Aunque, una vez consigas el movimiento VUELO, no parece necesario volver a usar el Camino Bicis.

● Charla con el hombre que está sentado arriba en la caseta de guardia. Querrá cambiarte un Slowbro (que encontrarás chapoteando en aguas cercanas) por un Lickitung. ¿Por qué no?

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Spearow	Muchos	Muchos
Fearow	Pocos	Pocos
Rattata	Pocos	Pocos
Doduo	Pocos	Pocos
Raticate	Pocos	Pocos
Lickitung	Uno	Uno
Tentacool	Muchos	Muchos
Krabby	Muchos	Muchos
Magikarp	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos

RUTA 19

● Esta ruta, situada justo debajo de Ciudad Fucsia, está completamente inundada, por lo que sólo podrás utilizarla cuando dispongas del poder SURF. Salta al agua y nada hacia el sur, y luego al este, hasta llegar a la Ruta 20.

● En este caso, el mayor peligro no son los tiburones. Te atacarán los Tentacool. Dales una lección y añádelos a tu colección.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Tentacool	Muchos	Muchos

RUTA 20

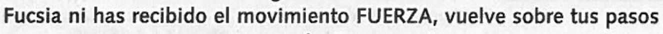
Sigues avanzando por el agua, pero la ruta hacia el oeste ha quedado bloqueada por las rocas. Sal a la orilla y camina hasta la pequeña cabaña. Utiliza los Pokémon de Fuego para contrarrestar a los Pokémon acuáticos que emplean los nadadores.

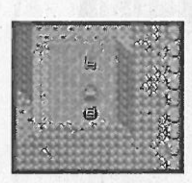
POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Tentacool	Muchos	Muchos

ISLA ESPUMA

● Un confuso laberinto, casi inextricable, en el que tienes que habituarte a empujar rocas. Si no le devolviste la dentadura al vigilante de Ciudad Fucsia ni has recibido el movimiento FUERZA, vuelve sobre tus pasos para enmendar tu error.





● Para bloquear la corriente que te impide utilizar el SURF en el nivel 3, emplea la Fuerza para empujar las rocas hasta los agujeros cuadrados. Sólo tienes dos rocas y es mejor que las muevas una a una. Empuja la roca hasta el agujero, déjala caer, empújala hasta el siguiente agujero, etc. ¿Has llegado al fondo? Entonces, vuelve a subir y empieza con la segunda roca.

● Una vez las dos rocas bloqueen la corriente, salta al agua y nada hasta el extremo oriental del tercer nivel. La escalerilla del sudeste conduce hasta nuevas escalerillas, y la salida al otro extremo de la Ruta 20. Pero primero... harás frente al Articuno.

● Para llegar hasta esta segunda ave poco común, tendrás que empujar dos cantos rodados hasta los agujeros de la esquina inferior izquierda del nivel tres. Ándate con mucho cuidado... empuja hacia el norte el canto rodado de la derecha, y luego el de la izquierda hasta el primer agujero. Después, lleva la roca cercana a la escalerilla hasta la pared izquierda y empuja la última roca hasta el agujero. Trepa por la pendiente y baja hacia el noroeste por la escalerilla, hasta que encuentres al Articuno.

● Este pájaro de fuego, de sorprendente aspecto, se vale de ataques de fuego y hielo para hacer su sucia labor. Una vez más, tienes una única posibilidad de capturarlo, por lo que te conviene guardar el juego antes que nada y luego, cuando luchéis, dejarlo sin energías, pero no inconsciente. Utiliza un Pokémon de Fuego o Roca (¿conservas el Growlithe?) para derrotarlo.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Seal	Pocos	Pocos
Slowpoke	Pocos	Pocos
Psyduck	Pocos	Pocos
Golduck	Pocos	
Horsea	Pocos	
Seadra	Pocos	
Krabby		Pocos
Zubat	Pocos	Pocos
Golbat	Pocos	Pocos
Shellder	Pocos	
Staryu		Pocos
Dewdong		Pocos
Articuno	Uno	Uno

ISLA CANELA

● Tras abandonar Isla Espuma y llegar al extremo occidental de la Ruta 20, te encontrarás con esta pequeña isla.

● Los científicos gafotas del Laboratorio Pokémon pueden emplear su magia para crear una nueva serie de monstruos extraños. Si les das el Ámbar Viejo de Ciudad Plateada, al cabo de dos días te entregarán un Aerodactyl prehistórico. De la misma manera, el Helix Fossil de Mt. Moon se transformará en un Kabuto o un Omanyte.

● No olvides la MT35 del laboratorio. Contiene el Metrónomo, un movimiento muy útil que en cada ocasión te otorga un poder distinto, elegido al azar. También existe la posibilidad de efectuar dos o tres trueques interesantes: Electrode a cambio de Raichu, Tangela a cambio de Venonat y Seel a cambio de Ponyta.

● El gimnasio (cómo no) está cerrado. Tendrás que pasar un buen rato buscando la llave por la Mansión Pokémon. Una vez dentro del gimnasio, tendrás que abrirte paso luchando con los Entrenadores Jr. o estrujarte la materia gris delante de las máquinas Poképregunta.

LÍDER GIM: Blaine

Pokémon: Growlithe (nivel 42) · Ponyta (nivel 40) · Rapidash (nivel 42) · Arcanine (nivel 47)

Blaine emplea tan sólo Pokémon de Fuego. A estas alturas, tu Súper Caña habrá capturado ya todos los Pokémon de Agua. Utilízalos para apagar las llamas de Blaine. Y, si elegiste a Squirtle, Blaine será la recompensa por haber tenido que esforzarte más en los primeros enfrentamientos. Si vences, recibirás como recompensa la Medalla Volcán y el pasmoso movimiento Llamarada. Si se lo enseñas a Growlithe o Ponyta, se volverán casi indestructibles.

TIENDA POKéMON

Cuerda Huida: 550 · Cura Total: 600
Súper Ball: 600 · Máximo Repel: 700
Ultra Ball: 1200 · Revivir: 1500
Súper Poción: 1500 ·

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Electrode	Uno	Uno
Tangela	Uno	Uno
Seal	Uno	Uno
Aerodactyl	Uno	Uno
Kabuto	Uno	Uno
Omanyte	Uno	Uno
Horsea	Muchos	Muchos
Shellder	Muchos	Muchos
Goldeen	Muchos	Muchos
Staryu	Muchos	Muchos

MANSION POKÉMON

● En esta gran mansión de Isla Canela se encuentra la llave del séptimo y penúltimo gimnasio. Las Pokéstatuas son la clave: al golpearlas, las puertas se abren y se cierran, y te permiten desplazarte hasta el sótano. Haz la prueba y verás como es fácil. Un detalle peliagudo: puede ser que entres en el "pasillo negro" del Nivel 3 y aterrices en el sótano.



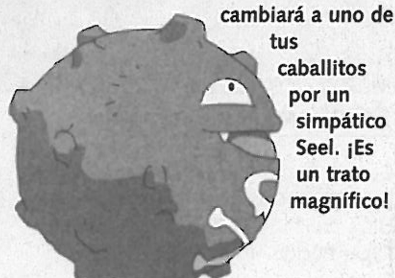
● La gigantesca mansión oculta una multitud de objetos, pero tendrás que buscar mucho para encontrarlos todos. Busca la Cuerda Huida y el Carburante en el Nivel 1, Calcio en el Nivel 2, una Máxima Poción y Hierro en el 3, y Caramelo Raro, MT22, MT14 y Restaurar Todo en el Sótano.

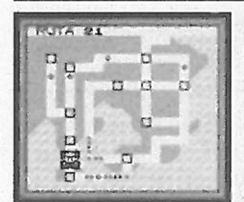
● Los entrenadores que acechan en la casa sienten predilección por los Pokémon de Fuego y los han elevado hasta el nivel 35. ¡Buena práctica para cuando te enfrentes con Blaine, la siguiente Líder de Gimnasio! Si llevas Pokémon de Tierra o de Agua, enseguida pondrás en fuga a los ladroness y científicos.

● En la Mansión Pokémon hay muchísimos Ponyta, por lo que tendrías que llevarte, al menos, dos; cuando regreses a la isla principal, un habitante del Laboratorio Pokémon te cambiará a uno de tus caballitos por un simpático Seel. ¡Es un trato magnífico!

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Koffing	Muchos	Pocos
Weezing	Pocos	Pocos
Growlithe	Pocos	
Grimer	Pocos	Muchos
Vulpix		Pocos
Magmar		Pocos
Ponyta	Muchos	Muchos





RUTA 21

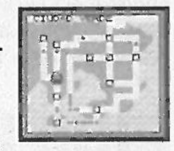
● Ahora que Blaine no te lo impide, puedes nadar hacia el norte, desde Isla Canela, para regresar con mamá, que te aguarda en Pueblo Paleta. Una partida de entrenadores te aguarda sobre las olas. Mejor que luches contra todos ellos, porque (como era de esperar) el último gimnasio será también el más difícil.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Tangela	Pocos	Pocos

● Te aguarda una buena caza por la zona de hierbas altas al sur de Pueblo Paleta. No tardarás en descubrir las delatoras patitas de Tangela. Por ello, el canje que te ofreció el científico de Isla Canela no tenía ningún interés.

CIUDAD VERDE (PARTE 2)



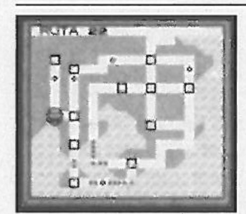
● Por si se da el caso de que has olvidado tus orígenes, te recordamos que Ciudad Verde se encuentra justo al norte de tu pueblo natal. Ahora que has humillado a los siete primeros líderes de gimnasio, la entrada del gimnasio local se ha abierto. Podrás enzarzarte en un enfrentamiento final con el maligno Giovanni. Los Entrenadores Jr. son casi tan peligrosos como el propio líder, por lo que te conviene preparar bien a tus Pokémon.

LÍDER GIM: Giovanni

Pokémon: Rhyhorn (nivel 45) · Dugtrio (nivel 42) · Nidoqueen (nivel 43) · Nidoking (nivel 45) · Rhydon (nivel 50)

Este enfrentamiento no va a ser fácil. Los Pokémon de Tierra no son vulnerables frente a muchos otros tipos de Pokémon y, en niveles que superen los 40, no sucumbirán a la primera ante sus opuestos. Tienes que utilizar Agua, Hierba o Hielo (Bulbasaur o Squirtle pueden funcionar muy bien), pero no hagas nada con los Pokémon de Fuego o Eléctricos. Guarda a Charmander y a Pikachu.

Como recompensa por tu victoria recibes la octava medalla (la de Tierra), lo que significa que todos los Pokémon de todos los niveles se pondrán alegremente a tu servicio. También conseguirás la poderosa Fisura en la MT27.



RUTA 22

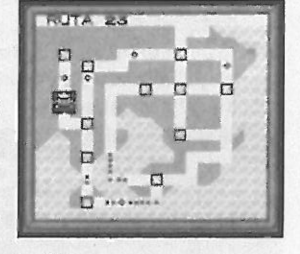
● Una vez desaparecido Giovanni, puedes seguir adelante por esta ruta, que te llevará al oeste de Ciudad Verde. Irás derecho al gigantesco edificio donde reside el Alto Mando. Antes de reunir las ocho medallas podías permitirte una visita fugaz, pero los guardias no te dejaban ir muy lejos.

● Pero antes, Gary te aguarda en esta ruta para pelear. Esta vez viene armado con todo tipo de Pokémon, todos ellos de nivel 50 o más. Por ello, te conviene visitar el Centro Pokémon antes de "aplastarlo". Emplea como fuerza principal el Pokémon con el que iniciaste el juego, porque debe de ser el más fuerte que tienes en tu equipo.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Rattata	Muchos	Muchos
Spearow	Pocos	Pocos
Nidoran M	Muchos	Pocos
Nidoran F	Pocos	Muchos
Slowbro	Muchos	Muchos
Kingler	Muchos	Muchos
Seadra	Muchos	Muchos
Seaking	Muchos	Muchos

RUTA 23



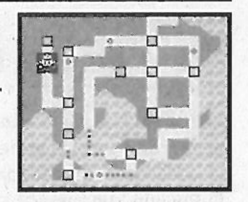
A menos que poseas las ocho medallas (ganadas todas ellas en justa lid contra los Líder Gim), un guardia te impedirá seguir avanzando por el largo camino hasta la Meseta Añil. Y si las tienes, te hará pasar a la última mazmorra.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Ekans	Pocos	
Ditto	Pocos	Pocos
Spearow	Pocos	Pocos
Fearow	Pocos	Pocos
Arbok	Pocos	
Sandshrew		Pocos
Sandslash		Pocos

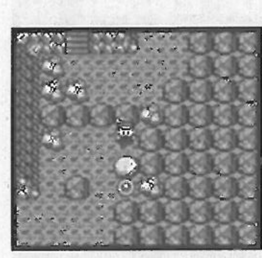


CALLE VICTORIA



● ¿No oyes las risitas maliciosas de los programadores de Pokémon? Han reservado un último laberinto donde tendrás que volver a mover cantos rodados. Si quieres llegar hasta el Alto Mando, tendrás que superar esta prueba. Necesitarás un Pokémon equipado con el movimiento FUERZA contenido en la MO que te dio el vigilante de Ciudad Fucsia cuando le devolviste los dientes.

● Si estás harto y cansado de sufrir los ataques de los Pokémon, regresa a la plaza del mercado de Ciudad Verde y aprovisiónate de pociones Súper Repelente. Detendrán el 99 % de los ataques conocidos, al menos, durante unos minutos.



● No te irás de aquí con las manos vacías. A base de empujar cantos rodados, puedes llevarte un Caramelo Raro y una MT43 en el nivel 1; una MT05, Cura Total, MT17 y Protección Especial en el nivel 2; y Máximo Revivir y MT47 en el nivel 3. No pierdas el tiempo.

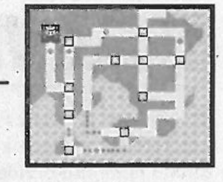
● Moltres, la tercera ave poco común, anida en esta mansión. Tienes que salir a su encuentro por la escalerilla que se encuentra en la zona superior-izquierda del Nivel 3. Una vez más, tienes una única oportunidad de capturarlo, que no puedes desaprovechar. El monstruo ha alcanzado el nivel 50 y tiene gran cantidad de ataques tipo fuego. Conviene que lo combatas con un Pokémon de Agua muy poderoso. Si al iniciar el juego te decidiste por Squirtle, no vas a tener ningún problema.

● En el nivel 3 "falta" una roca. Para solventar el problema, tendrás que ir a buscar una extra del nivel 2. La escalerilla por la que se sale de Calle Victoria se encuentra en el nivel 2, en la esquina inferior derecha. Te llevará al extremo derecho del nivel 3, y luego, tras otras dos escalerillas, alcanzarás la salida. Respiremos.

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Zubat	Pocos	Pocos
Golbat	Pocos	Pocos
Onix	Pocos	Pocos
Geodude	Pocos	Pocos
Machoke	Pocos	Pocos
Graveler	Pocos	Pocos
Machop	Pocos	Pocos
Venomoth	Pocos	Pocos
Marowak	Pocos	Pocos
Moltres	Uno	Uno

MESETA AÑIL



● En primer lugar, como advertencia de lo que encontrarás luego, aparece una Tienda Pokémon estratégicamente situada. Cárgate de Cura Total y de Revivir; suponemos que a estas alturas habrás acumulado dinero suficiente para hacerlo. No te contengas. Restaurar Todo, que restaura los PP de todos los movimientos de los Pokémon, también viene muy bien. Y así llegamos al gran duelo final...

ALTO MANDO UNO: Loreli

Pokémon: Dewdong (nivel 54) · Cloyster (nivel 52) · Slowbro (nivel 54) · Jynx (nivel 56) · Lapras (nivel 56)

Esta integrante del alto mando es la Señora de los Pokémon de Hielo, pero también domina a algunas criaturas acuáticas de nivel sencillo. Los Pokémon tipo Lucha y Roca funcionan bien por su fuerza natural, pero, si cuentas con algún Pokémon de tipo Fuego muy desarrollado en tu equipo, ése es el más adecuado.

ALTO MANDO DOS: Bruno

Pokémon: Onix (nivel 53) · Hitmonchan (nivel 55) · Hitmonlee (nivel 55) · Onix (nivel 56) · Machamp (nivel 58)

Bruno tiene como especialidad la fuerza bruta. Como Señor de los Pokémon de Lucha, cuenta con algunos de los más fuertes. Entre ellos, un par de monstruos de tipo Roca. Debes de recordar lo débiles que eran tus propios pesos pesados cuando estabas en el Templo Pokémon; así pues, saca al combate a un Pokémon Psíquico como Hypno. Si no funciona, habrá que llamar a algún monstruo volador.

ALTO MANDO TRES: Agatha

Pokémon: Gengar (nivel 56) · Golbat (nivel 56) · Haunter (nivel 55) · Arbok (nivel 58) · Gengar (nivel 60)

La Señora de los Pokémon Fantasma es una enemiga ciertamente formidable y, además, sacará al combate a dos Pokémon de tipo Veneno para complicarte aún más las cosas. Agua y Fuego son los más efectivos, pero, de todos modos, será la fuerza individual, y no el tipo de Pokémon, la que venza en esta batalla. Elige un Pokémon con el movimiento Excavar, porque ése, justamente, hace mucho daño a los monstruos fantasmales.

ALTO MANDO CUATRO: Lance

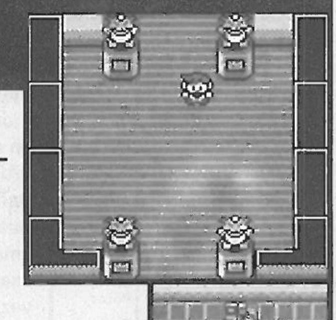
Pokémon: Gyrados (nivel 58) · Dragonair (nivel 56) · Dragonair (nivel 56) · Aerodactyl (nivel 60) · Dragonite (nivel 62)

Lance, el último miembro del Alto Mando, es el Señor de los terribles Pokémon Dragón, capaces de despachar a la mayoría de sus rivales de un coletazo. Los Pokémon de Hielo te servirán bien, pero antes llénate los bolsillos de Cura Total y Revivir, porque la mera fuerza de los dragunos puede acabar una y otra vez con tus pobres monstruos.

CAMPEÓN POKÉMON: Gary

Pokémon: Pidgeot (nivel 61) · Alakazam (nivel 59) · Rhydon (nivel 61)
Además, dependiendo de si Gary eligió a Bulbasaur, Charmander o Squirtle al inicio de la partida...
Gyrados/Exeggutor/Arcanine (nivel 61)
Arcanine/Gyrados/Exeggutor (nivel 62)
Venusaur/Charizard/Blastoise (nivel 65)

Sí, el cretino de Gary te lo pone difícil. Sólo podrás erigirte en Campeón Pokémon si derrotas a tu archirival. Necesitas un equipo fuerte y equilibrado de Pokémon. Emplea un Pokémon Eléctrico contra Pidgeot, un Psíquico contra Alakazam, Agua contra Rhydon, y Fuego, Agua y Eléctrico contra los restantes. Siempre con las pociunos a punto. Si haces todo lo que te decimos, vencerás casi sin darte cuenta. Hasta la vista, Gary.



TIENDA POKéMON

Súper Ball: 600 · Cura Total: 600
Máximo Repelente: 700 · Ultra Ball: 1200
Revivir: 1500 · Máxima Poción: 2500
Restaurar Todo: 3000 ·

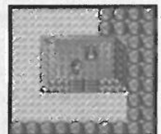
MAZMORRA RARA

● Esto aún no ha terminado... dirige tus pasos al norte desde Ciudad Celeste, a lo largo del Puente Pepita, y utiliza el movimiento Surf para zambullirte en el agua, en el extremo occidental del mapa. Puedes nadar hacia el sur y hacia el oeste hasta llegar a esta mazmorra atestada de Pokémon poco comunes. Como por ejemplo (digámoslo en voz baja) el Mewtwo...

● Hay una gran cantidad de objetos abandonados por aquí. Encontrarás un Restaurar Todo, Máximo Elixir y Pepita en el Nivel 1, un Más PP, Ultra Ball y un segundo Restaurar Todo en el Nivel 2, y un Máximo Revivir y Ultra Ball en la guarida del Mewtwo, en el sótano.



● Para llegar hasta el Mewtwo, sube por la primera escalerilla del nivel de entrada y, luego, surfea en sentido contrario a las agujas del reloj hasta alcanzar una pequeña colina. Busca otra escalerilla y anda por el pasillo hasta encontrar otra colina y unos escalones que conducen al Nivel 2. Sigue por el segundo a la derecha, por el laberinto, y avanza hacia el norte hasta llegar a otra escalera, que en este caso te conducirá hasta el sótano. Sigue por los senderos y lagos hasta que llegues a la esquina inferior derecha y encuentres el Mewtwo.



● Como las criaturas de la estirpe de Mew pueden curarse a sí mismas en cualquier momento y causar daños incalculables en un ataque, tendrás muchos, muchos problemas para capturarlo con una Ultra Ball. Es mejor que utilices la Máster Ball que el Presidente de Silph S.A. te regaló amablemente: garantiza la captura, aun cuando ataques al Mewtwo una sola vez.

● Finalmente, si has logrado capturar los 150 Pokémon, ve y charla con el hombre del segundo piso de la Mansión Azulona. Te entregará un obsequio especial...

POKéLISTA

	ROJO	AZUL
Dodrio	Pocos	Pocos
Venomoth	Pocos	Pocos
Kadabra	Pocos	Pocos
Rhydon	Pocos	Pocos
Marowak	Pocos	Pocos
Electrode	Pocos	Pocos
Chansey	Pocos	Pocos
Wigglytuff	Pocos	Pocos
Ditto	Pocos	Pocos
Hypno	Pocos	Pocos
Mewtwo	Uno	Uno

LOCALIZADOR DE POKÉMON

Todos los Pokémon del juego, junto con el número de página (o acción) que necesitas para encontrarlos.

Abra	18
Aerodactyl	43
Alakazam	Canjear por Kadabra
Arbok (ROJO)	46, 26
Arcanine	Piedra Fuego con Growlithe
Articuno	42
Beedrill	Evolución de Kakuna
Bellsprout (AZUL)	18, 19, 26, 34, 35, 36
Blastoise	Evolución de Wartortle
Bulbasaur	9
Butterfree	Evolución de Metapod
Caterpie	12, 13, 18
Chansey	38, 50
Charizard	Evolución de Charmeleon
Charmander	9
Charmeleon	Evolución de Charmander
Clefable	Piedra Lunar con Clefairy
Clefairy	16
Cloyster	Piedra Lunar con Shellder
Cubuno	24
Dewdong	42
Diglett	22
Ditto	35, 36, 46, 50
Dodrio	50
Doduo	38, 40, 41
Dragonair	Evolución de Dratini
Dragonite	Evolución de Dragonair
Dratini	27
Drowzee	33
Dugtrio	22
Eevee	27
Ekans (ROJO)	16, 22, 23, 33, 46
Electabuzz (ROJO)	39
Electrode	43, 50
Exeggcute	38
Exeggcutor	Piedra Hoja con Exeggcute
Farfetch'd	20
Fearow	41, 46
Flareon	Piedra Fuego con Eevee
Gastly	24
Gengar	Canjear por Haunter
Geodude	16, 23, 47
Gloom (ROJO)	34, 35, 36
Golbat	42, 47
Goldeen	9, 11, 17, 18, 19, 34, 37, 41, 43
Golduck	42
Golem	Canjear por Graveler
Graveler	47
Grimer	44
Growlithe (ROJO)	26, 44
Gyrados	Evolución de Magikarp
Haunter	24
Hitmonchan	30
Hitmonlee	30
Horsea	42, 43
Hypno	50
Ivysaur	Evolución de Bulbasaur
Jigglypuff	15
Jolteon	Piedra Trueno con Eevee
Jynx	17
Kabuto	43
Kabutops	Evolución de Kabuto
Kadabra	50
Kakuna	13, 18
Kangaskhan	38
Kingler	46
Koffing	44
Krabby	17, 18, 19, 20, 34, 37, 41, 42
Lapras	32
Lickitung	41

POKéMON

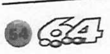
Machamp	Canjear por Machoke
Machoke	47
Machop	23, 47
Magikarp	15, 34, 37, 41
Magmar (AZUL)	44
Magnemite	39
Magneton	39
Mankey (ROJO)	19, 26
Marowak	47, 50
Meowth (AZUL)	19, 26
Metapod	13, 18
Mew	No lo busques. No está
Mewtwo	50
Moltres	47
Mr Mime	12
Muk	Evolución de Grimer
Nidoking	Piedra Lunar con Nidorino
Nidoqueen	Piedra Lunar con Nidorina
Nidoran H	19, 38, 46
Nidoran M	38, 46
Nidorina	38
Nidorino	33, 38
Ninetales (AZUL)	Piedra Fuego con Vulpix
Oddish (ROJO)	18, 19, 26, 34, 35, 36
Omuchoste	43
Omastar	Evolución de Omuchoste
Onix	23, 47
Paras	16, 38
Parasect	38
Persian (AZUL)	Evolución de Meowth
Pidgeot	Evolución de Pidgeotto
Pidgeotto	36
Pidgey	10, 12, 15, 18, 19, 26, 34, 35, 36
Pikachu	13, 39
Pinsir (AZUL)	38
Poliwag	9, 11
Poliwhirl	Evolución de Poliwag
Poliwrath	Piedra Agua con Poliwhirl
Ponyta	44
Porygon	27
Primeape (ROJO)	Evolución de Mankey
Psyduck	17, 18, 19, 42
Raichu	39
Rapidash	Evolución de Ponyta
Raticate	40, 41
Rattata	10, 12, 16, 22, 23, 40, 41, 46
Rhydon	50
Rhyhorn	38
Sandshrew (AZUL)	16, 22, 23, 26, 33, 46
Sandslash (AZUL)	46
Scyther (ROJO)	27, 38
Seadra	42, 46
Seaking	37, 46
Seel	42, 43
Shellder	20, 42, 43
Slowbro	46
Slowpoke	42
Snorlax	34, 40
Spearow	15, 16, 22, 23, 33, 40, 41, 46
Squirtle	9
Starmie	Piedra Agua con Staryu
Staryu	42, 43
Tangela	43, 45
Tauros	38
Tentacool	34, 41
Tentacruel	Evolución de Tentacool
Vaporeon	Piedra Agua con Eevee
Venomoth	38, 47, 50
Venonat	34, 35, 36, 38
Venosaur	Evolución de Ivysaur
Victreebell (AZUL)	Piedra Hoja c Weepinbell
Vileplume (ROJO)	Piedra Hoja c Gloom
Voltorb	22, 23, 39
Vulpix (ROJO)	26, 44
Wartortle	Evolución de Squirtle
Weedle	12, 13, 18
Weepinbell (AZUL)	34, 35, 36
Weezing	44
Wigglytuff	50
Zapdos	39
Zubat	16, 23, 42, 47

ENCICLOPEDIA DE POKéATAQUES

Todos los movimientos de los Pokémon, sus tipos y sus efectos.

Ácido	Veneno	Golpea y ocasionalmente reduce defensas
Ácido Armadura	Veneno	Refuerza defensa
Afilar	Normal	Refuerza el ataque
Agarre	Normal	Golpe ligero
Agilidad	Psíquico	Acelera la velocidad
Amnesia	Psíquico	Refuerza el factor especial
Amortiguador	Normal	Recobra la mitad de PS (y entrega PS)
Anulación	Normal	Anula un poder del enemigo
Arañazo	Normal	Golpe ligero
Ascuas	Fuego	Golpea y ocasionalmente produce quemaduras
Atadura	Normal	2-5 golpes
Ataque Ala	Agua	Refuerza la defensa
Ataque Aéreo	Volador	2 turnos, 1 golpe extremo
Ataque Furia	Normal	2 a 5 golpes
Ataque Arena	Normal	Reduce la precisión del enemigo
Autodestrucción	Normal	Golpe duro, te hace daño
Avalancha	Roca	Golpe duro
Barrera	Psíquico	Refuerza la defensa
Beso Amoroso	Normal	Duerme al opunonte
Bomba Huevo	Normal	Golpe duro
Bomba Sónica	Normal	Impacto de 20 PS
Burbuja	Agua	Golpea y ocasionalmente reduce la velocidad
Cabezazo	Normal	2 turnos, 1 golpe duro
Canto	Normal	Duerme al enemigo
Cascada	Agua	Golpe duro
Chirrido	Normal	Reducción de la defensa del enemigo
Chupa Vidas	Bicho	Absorbe PS del enemigo
Clavo Cañón	Normal	2 a 5 golpes medianos
Combate	Normal	Golpea sin PP, pero te hace daño
Come Sueños	Psíquico	Absorbe el PS de un enemigo dormido
Confusión	Psíquico	Golpea y ocasionalmente produce confusión
Contador	Lucha	Duplica los daños producidos por los ataques
Conversión	Normal	Tu Pokémon se transforma en el enemigo
Cornada	Normal	Golpe mediano
Corte	Normal	Golpea (y corta arbustos)
Cuchillada	Normal	Ocasionalmente da un golpe grave

Danza Pétalo	Hierba	2 a 3 golpes, te confunde
Danza Espada	Normal	Refuerza el ataque
Derribo	Normal	Golpe duro, te hace daño
Desarrollo	Normal	Refuerza el ataque
Descanso	Psíquico	Pierdes dos turnos, recobras todo el PS
Deslumbrar	Normal	Paraliza al opunonte
Destello	Normal	Reduce precisión (también ilumina el área)
Destructor	Normal	Golpe mediano
Día de Pago	Normal	Golpe mediano + Dinero por ganar el combate
Disparo Demora	Bicho	Reduce la velocidad del enemigo
Doble Patada	Lucha	2 golpes
Doble Equipo	Normal	Eludir
Doble Bofetón	Normal	2 a 5 golpes
Doble Filo	Normal	Golpe duro; te hace daño a ti
Dobleataque	Bicho	2 golpes; ocasionalmente, veneno
Drenadoras	Hierba	Absorbe el PS del enemigo a cada turno
Espora	Bicho	Duerme al opunonte
Excavar	Tierra	2 turnos, 1 golpe fuerte
Explosión	Normal	Golpe extremo; te hace daño a ti
Fisura	Tierra	Ocasionalmente mata (nunca a un enemigo volador)
Foco Energía	Normal	Eleva el factor crítico
Fortaleza	Normal	Refuerza las defensas
Fuerza	Normal	Golpe duro (también desplaza cantos rodados)
Furia Dragón	Dragón	40 PS de daños
Furia	Normal	Refuerza el ataque en cada turno, sin control
Gas Venenoso	Veneno	Envenena al enemigo
Giro Fuego	Fuego	2 a 5 golpes
Golpe Kárate	Normal	Ocasionalmente da un golpe grave
Golpe Cabeza	Normal	Golpe duro y ocasionalmente asusta
Golpe Cuerpo	Normal	Golpea y ocasionalmente paraliza
Golpe	Normal	2 a 5 golpes, te confunde
Golpes Furia	Normal	2 a 5 golpes
Gruñido	Normal	Reduce el ataque enemigo
Guillotina	Normal	Ocasionalmente mata
Hidro Bomba	Agua	Golpe extremo
Hiper Colmillo	Normal	Golpe mediano y ocasionalmente asusta
Hiper Rayo	Normal	2 turnos, golpe extremo
Hipnosis	Psíquico	Duerme al opunonte
Hoja Afilada	Hierba	Ocasionalmente da un golpe grave
Hueso Palo	Tierra	Golpea y ocasionalmente asusta
Huesomerang	Tierra	2 golpes
Impactrueno	Eléctrico	Golpe mediano, ocasionalmente paraliza



Kinético	Psíquico	Reduce la precisión del enemigo
Lanza Rocas	Roca	Golpe mediano
Lanzallamas	Fuego	Golpe duro y ocasionalmente produce quemaduras
Látigo	Normal	Reduce la defensa del enemigo
Látigo Cepa	Hierba	Golpe duro
Lengüetazo	Fantasma	Daños ligeros y ocasionalmente paraliza
Llamarada	Fuego	Golpe extremo y puede producir quemaduras
Martillazo	Agua	Ocasionalmente, un golpe grave
Meditación	Psíquico	Refuerza el ataque
Mega Patada	Normal	Golpe Extremo
Mega Agotar	Hierba	Absorbe el PS del enemigo
Mega Puño	Normal	Golpe duro
Metrónomo	Normal	Movimiento al azar
Mimético	Normal	Aprende el movimiento del enemigo
Mordisco	Normal	Golpea y ocasionalmente asusta
Movimiento Espejo	Volador	Remeda el último ataque enemigo
Movimiento Sísmico	Lucha	Golpe acorde con la experiencia
Neblina	Hielo	Defiende contra los ataques especiales
Niebla	Hielo	Anula los efectos de los Pokémon
Onda trueno	Eléctrico	Paraliza al enemigo
Pantalla Luz	Psíquico	Reduce en un 50 % un ataque especial
Pantallahumo	Normal	Reduce la precisión del enemigo
Paralizador	Hierba	Paraliza al enemigo
Patada Salto	Lucha	Golpe ligero, o daño para ti
Patada Baja	Lucha	Golpe mediano y ocasionalmente asusta
Patada Salto Alta	Lucha	Golpe mediano, o daños para ti
Patada Giro	Lucha	Golpe mediano, ocasionalmente asusta
Perforador	Normal	Ocasionalmente mata
Pico Taladro	Volador	Golpe mediano
Picotazo Venenoso	Veneno	Golpe ligero y ocasionalmente, veneno
Pin Misil	Bicho	2 a 5 golpes
Pisotón	Normal	Golpe mediano, ocasionalmente asusta
Pistola Agua	Agua	Golpe ligero
Placaje	Normal	Golpe ligero
Polución	Veneno	Golpe mediano; ocasionalmente, veneno
Polvo Venenoso	Veneno	Envenena al enemigo
Portazo	Normal	Golpe mediano
Presa	Normal	2 a 5 golpes
Psico-Onda	Psíquico	Golpe = experiencia x 1,5
Psico-Rayo	Psíquico	Golpe duro y ocasionalmente produce confusión
Psíquico	Psíquico	Golpe extremo, puede reducir el ataque especial

Puño Cometa	Normal	2 a 5 golpes
Puño Mareo	Normal	Golpe duro
Puño Hielo	Hielo	Golpe duro y ocasionalmente congela
Puño Trueno	Eléctrico	Golpe duro, ocasionalmente paraliza
Puño Fuego	Fuego	Golpe duro y puede producir quemaduras
Rapidez	Normal	Golpe mediano, 100 % de precisión
Rayo Solar	Hierba	2 turnos, 1 golpe extremo
Rayo Aurora	Hielo	Golpea y ocasionalmente congela
Rayo Hielo	Hielo	Golpe duro y ocasionalmente congela
Rayo Burbuja	Agua	Golpea y ocasionalmente reduce la velocidad
Rayo Confuso	Fantasma	Confunde al opunonte
Rayo	Eléctrico	Golpe duro, ocasionalmente paraliza
Recuperación	Normal	Recupera la mitad del PS máximo
Reducción	Normal	Elude el ataque
Reflejo	Psíquico	Los daños sufridos se reducen a la mitad
Remolino	Normal	Finaliza la batalla
Repetición	Normal	2 a 5 golpes ligeros
Residuos	Veneno	Golpe mediano; ocasionalmente, veneno
Restricción	Normal	Golpea y ocasionalmente reduce la velocidad
Rizo Defensa	Normal	Refuerza la defensa
Rugido	Normal	El opunonte huye despavorido
Somnífero	Hierba	Duerme al enemigo
Sumisión	Lucha	Golpe mediano, te hace daño
Super Diente	Normal	Reduce a la mitad los PS del enemigo
Supersónico	Normal	Confunde al enemigo
Surf	Agua	Daños graves (también viaje por el agua)
Sustituto	Normal	Hace donación de PS para un clon automático
Teletransporte	Psíquico	Escapa de la batalla
Tenaza	Agua	2 a 5 golpes
Terremoto	Tierra	Golpe duro (a un enemigo no volador)
Tinieblas	Fantasma	Golpe acorde con la experiencia
Tornado	Normal	Golpe ligero
Tóxico	Veneno	Envenena al opunonte, mayor potencia en cada turno
Transformar	Normal	Crea un clon del enemigo para el combate
Tri Ataque	Normal	Golpe duro
Trueno	Eléctrico	Golpe extremo, ocasionalmente paraliza
Venganza	Normal	Pierdes 2-3 turnos, luego 2 golpes
Ventisca	Hielo	Golpea y ocasionalmente congela
Viento Cortante	Normal	2 turnos, 1 golpe duro
Vuelo	Volador	2 turnos, 1 golpe duro (también teletransporta)

+...

NBA LIVE 2000

JUEGA CON MICHAEL JORDAN

Si derrotas a Michael Jordan en una partida "uno contra uno", aparecerá en la lista de Agentes Libres. Para hacerlo más fácil, trata de utilizar la sección Crea un Jugador para configurar un baloncestista con un ranking de 99.





CASTLEVANIA 2

MEJORA EL ATAQUE PRIMARIO

Agarra los items de "refuerzo" (son pequeños y grises). Con ellos podrás incrementar tu ataque primario a larga distancia. Puedes recoger dos a la vez. Si tratas de incrementar la potencia de tu ataque con base en ítems, recoge otro del mismo tipo. El número que aparece en la esquina del icono aumentará a medida que crezcan tus fuerzas. 3 x es el máximo.

JUEGA CON HENRY

Primero termina el juego entero con Cornell y luego guárdalo en el controller pak una vez desaparezcan los créditos. También puedes disponer de un disfraz especial para Henry, después de que hayas encontrado a los dos niños que están con él en el juego.

JUEGA CON REINHARDT

Tan pronto como puedas disponer de Henry (ver arriba), termina el juego con él y guárdalo en el controller pak en cuanto los créditos desaparezcan. Cuando empieces una nueva partida, podrás jugar con Reinhardt.



SUPER SMASH BROS

EL TRUCO DE NESS

Si utilizas el movimiento escudo de Ness, puedes capturar energía perdida. Cuando otro jugador utilice contra ti la flor de fuego, la pistola de rayos o la varita mágica, activa ese movimiento con B+Abajo y experimentarás un incremento de la energía, acompañado por los aplausos de la multitud. Ese mismo truco funcionará también si Ness lo utiliza en el momento en que un Pokémon quede libre de una Poké Ball.

WCW MAYHEM

JUEGA A LA III GUERRA MUNDIAL

Si introduces el código yKh#J$=JQLmFs en la pantalla de códigos PPV, activarás las cuatro partidas ambientadas en la III Guerra Mundial. Éstas son: Kidman vs. Lex Luger, Scott Hall vs. Chris Benoit, Buff Bagwell vs. Curt Hennig y Sting vs. Bret Hart.

JUEGA LOS STARCADE PPV

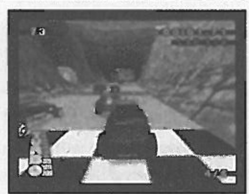
Si introduces el código @KcXKF=W?j^pF en la pantalla de códigos PPV, se activarán los cuatro torneos Starcade. Éstos son: Bam Bam Bigelow vs. Norman Smiley, Sting vs. "Total Package" Lex Luger, Bret "Hitman" Hart vs. Goldberg y Scott Hall vs. Chris Benoit.

GEX: DEEP COVER GECKO

SALTA AL NIVEL TRES

Si introduces C2G57FLRDQJV7FBTCN en la pantalla de códigos, accederás directamente al tercer nivel sin necesidad de pasar por el primero ni el segundo, aunque sí llevarás todos los controles remotos e ítems que deberías haber adquirido a tu paso por dichos niveles.

HOT WHEELS



TODOS LOS COCHES Y PISTAS

Introduce WYVW2LVDW VTXWWVWWWF (precedido por un espacio) en la pantalla de códigos. Así tendrás acceso a todos los coches y pistas.

ACCESO A BÓLIDOS DE CAMPEONATO

Para acceder a los bólidos Bi-Sector, Go-Kart y Road Rocket, tienes que vencer en todas las carreras y ganar la copa Hot Wheels. Si ganas la Copa Secreta, recibirás los motores Twinmill y Twinmill II.

ACCESO A BÓLIDOS EN DAWN ENCOUNTER

Lakester: Sube por la rampa azul tras el salto de las cataratas, desciende hasta la carretera bajo la casilla PELIGRO y da marcha atrás.

Silhouette II: Salta desde la rampa roja a la cascada y luego pega un salto. Pon el turbo hacia el agujero de la montaña que está a la derecha. Encontrarás el coche dentro del pasadizo.

ACCESO A BÓLIDOS EN SNAKE RIVER

Fórmula 5000: Busca el cruce de la mina de carbón. Encontrarás el coche en la carretilla del carbón.

Dragster: Cuando salgas del bucle rojo y verde, ve hacia la derecha. Una vez hayas roto el techo de metal, tienes que dar marcha atrás. Entonces aparecerá el bólido.

ACCESO A BÓLIDOS EN ROAD HACIA RUTSWELL

Stagefreight: Tras empezar, baja por la primera rampa hacia la derecha y luego frena a medida que te acerques al paso bloqueado.

Rock Buster: Una vez llegues a la ciudad, tras dejar atrás la colina azul, gira a la izquierda, frente a la pequeña rampa marrón, y revienta la pared de metal.





ACCESO A BÓLIDOS EN COLD FUSION

Slideout: Cuando salgas del bucle negro, vira a la izquierda. Entra en la cueva y mira a la izquierda. Jet Threat: Tras la rampa anaranjada del final, sube por la rampa de la derecha y avanza entre las gigantescas bolas de nieve, rozando la pared de la izquierda. Se abrirá una puerta secreta y verás el coche atrapado en el hielo.

ACCESO A BÓLIDOS EN COMMAND CENTER

Sol-aire CX4: Frena tras el primer punto de control y busca seis puertas de metal. Lánzate contra la segunda puerta de la derecha. La derribarás. El coche está oculto al final del túnel rojo.
Thunder Roller: Al encontrar las tres rampas por la carretera nevada, sube por la del centro y pon el turbo cuando llegues al final. Encontrarás el coche en una gran meseta.

ACCESO A BÓLIDOS EN HELLCRASH

Super Van: Tras el primer punto de control, pon el turbo dos veces para atravesar una pared.

ACCESO A BÓLIDOS EN RM SLUDGEWORKS

Power Rocket: Atraviesa la primera pared y dirígete inmediatamente a la derecha, rozando la pared que quedará a tu derecha. Encontrarás un pasadizo secreto.
Rigor Motor: Cuando hayas pasado frente a los cilindros erizados de púas y saltado en la segunda rampa, mira a tu derecha. Si rompes el panel de la sexta pared, llegarás hasta el coche oculto.

ACCESO A BÓLIDOS EN RM TEST-TRACK



Hot Wheels 500: Entra en la cueva roja. Vira a la derecha tras la primera columna y pasa rozando la pared. Encontrarás un túnel oculto.

WWF WRESTLEMANIA



REEMPLAZA AL PERSONAJE DE LA PRESENTACIÓN

Abre la pantalla Editar y elige a Stone Cold Steve Austin con el traje que lleva por defecto. Luego elige "Edición de Aspecto", altera su cuerpo y su traje como te plazca y selecciona "Decisión". Entonces, apaga la consola y vuelve a encenderla. En la presentación aparecerá el personaje que tú mismo has creado.

GESTO DE BURLA INVERTIDO



Elige al luchador y selecciona "The Brood" como melodía de entrada. Selecciona "Steve Austin" como gesto de burla al andar, y el gesto de burla de entrada que más te guste. Cuando aparezca, tu luchador o luchadora ejecutará el gesto de burla al revés. ¡Queda muy raro!

MOVIMIENTO EXTRA

Si hay un mínimo de tres luchadores en el ring, agarra a uno de tus oponentes y cárgalo sobre tus hombros con Forcejeo por detrás y C-arriba. Uno de los luchadores CPU saltará sobre vosotros dos y tratará de hacer caer a tu oponente al suelo (a menos que ya lo hayas dejado caer).

VICTORIA FÁCIL

Tan pronto como empiece el juego, súbete a las cuerdas y empieza a burlarte. Haz como mínimo dos gestos de burla, y luego salta de nuevo al ring. Los luchadores CPU se retirarán cuando esto ocurra, porque están muertos de miedo ante tu aspecto amenazador. Al poner el pie en el suelo, tu nivel de valor subirá hasta la estratosfera.



ESPECIAL SUPERTRUCOS
64
ESPECIAL SUPERTRUCOS
El camino es duro, difícil y peliagudo, pero nosotros tenemos la fórmula especial para que llenes tu Pokédex con los 150 Pokémon y pongas loco de contento al profesor Oak. ¡Todo en este especial!
La RUTA 4 está
debajo del
MC
Gratis con el número 28 de Magazine 64.